VÆ VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N°21
JUILLET - AOUT 1998
39 FF - 285 FB

¡ NO PASARAN !
Les extensions

JEU FIGURINES

SECTION D'ASSAUT
Le budget et l'aviation

JEU HEXAGONES

ADVANCED SQUAD LEADER
Apprivoisez le monstre !

JEU COMPLET dans ce numéro

ALESIA 52 AV. J.-C.

M 3360 - 21 - 39,00 F - RD

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

ORDRE DE BATAILLE

JUILLET AOUT 1998 N°21

CALENDRIER
Toutes les manifestations 4

INTERVIEW
James Dunnigan
Le pape du " wargame " 6

ECOLE DE GUERRE
Advanced Squad Leader
N'ayez plus peur du monstre ! 8

SCENARIO
Petite terre
Scénario ASL 12

ANALYSE
Over the Top
La Grande Guerre facile ! 14

EXTENSION
En pointe toujours !
Règles supplémentaires 16

ART DE LA GUERRE
Les enjeux stratégiques en Méditerranée 1940-41 22

CAMPAGNES
Alésia
Le triomphe de César 30

EXTENSION
No Pasaran !
Aviation et budget 40

EXTENSION
Section d'assaut
Aviation et budget 42

EXTENSION
Pour l'Empereur
L'armée russe de 1812 46

NOUVEAU !
Jeux sur carte,
toutes les nouveautés 52

NOUVEAU !
Conflits en vidéo,
la guerre presse-bouton 56

NOUVEAU !
Les nouvelles règles pour figurines 58

NOUVEAU !
Bibliothèque stratégique,
toute l'actualité littéraire 60

NOUVEAU !
Du 6 mm au 25 mm,
la parade des miniatures 62

ENCART-JEU ... et le JOURNAL DE MARCHE

ALESIA 52 av. J.-C. (au dos de la carte) 31
notre jeu central complet avec règles, carte et planche de pions
(la carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 34 et 35, font partie intégrante de VaeVictis)

Directeur de la publication et de la rédaction :
François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur en chef : Théophile Monnier.
Rédacteur en chef adjoint : Nicolas Stratigos.
Maquettes : Nicolas Stratigos.
Rédaction : Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Morgan Gillard, Patrick Lesieur, Eric Micheletti, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Principaux collaborateurs : Fabrice Aufort, Emmanuel Batisse, J. - L. Béchennec, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Omar Jeddaoui, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Yves Martin, Luc Olivier, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION :
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Jean-Luc Ravit. Tél. : 01.40.21.18.28.
Secrétaire de publicité : Sandra Villermois.Tél. : 01.40.21.17.94.
Assistante graphiste : Géraldine Mallet.Tél. : 01.40.21.18.22.
ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F.
Union européenne et autres pays : 235 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Modif et réassort : par MEP, tél. :01.42.56.12.26.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France :
Oriflam, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz.
Tél. : 03.87.63.96.69.

VaeVictis est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SARL au capital de 600 000 F. Principaux associés : François Vauvillier (gérant), Yves Jobert, Jean Bouchery.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalkenlaan. B-1070 Bruxelles. Tél. : 02/555.02.21. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *PowerMacIntosh 7200.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE.*
● Impression : *NIC.*
© Copyright 1998. Reproduction interdite sans accord écrit préalable.
« Made in France »

EDITORIAL

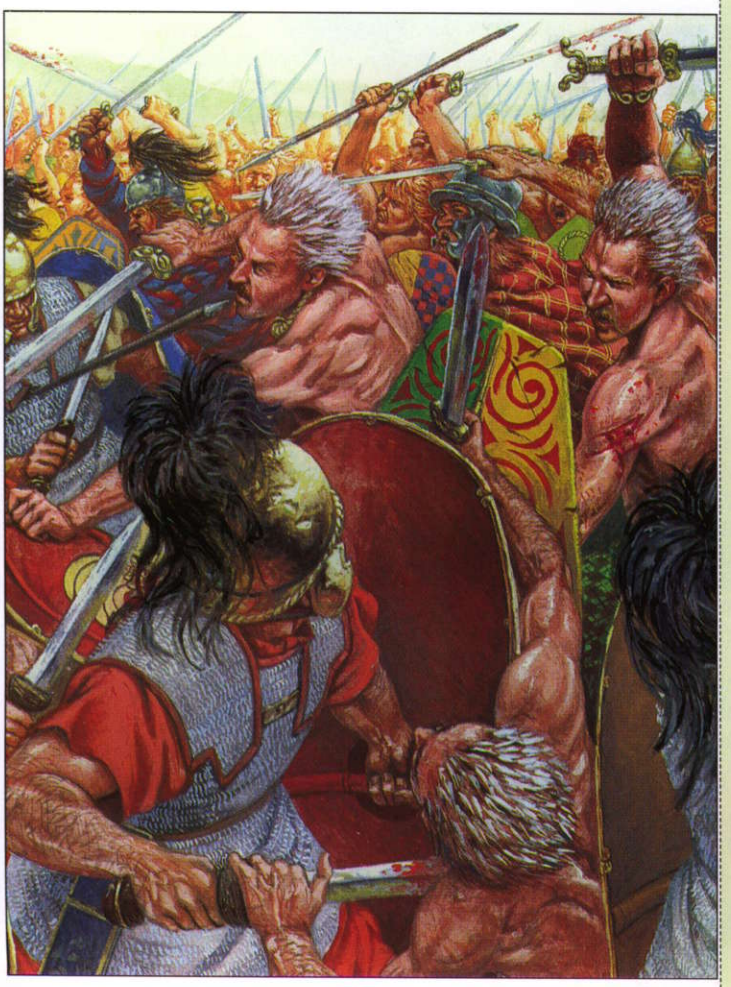
Chers lecteurs

Ce numéro 21 de *VaeVictis* est essentiellement consacré à des extensions et scénarios pour des règles publiées dans des précédents numéros... Ce choix, qui s'inscrit dans une tendance déjà engagée l'année dernière, n'est pas anodin. Le jeu d'histoire sur carte est en crise : faible production, faibles ventes et morosité des éditeurs américains, d'ailleurs de moins en moins nombreux. Pour vous offrir tous les deux mois 68 pages bien remplies, *VaeVictis* ne peut plus se reposer sur les parutions existantes – très limitées en volume – mais doit créer une dynamique « interne », en s'appuyant sur les jeux et les règles les plus diffusées en France, à plusieurs milliers d'exemplaires... celles de *VaeVictis* !

Certains lecteurs nous reprochent pourtant de faire la promotion de nos créations, au dépend des « classiques » du jeu d'histoire ou de leur jeu préféré. Malheureusement, et nous avons nous aussi la nostalgie de l'époque où le marché du jeu de stratégie était un bouillonnement, cela n'est plus possible. Les jeux en boîte pratiqués aujourd'hui se raréfient de plus en plus : quelques grands classiques (*ASL*, *Europa*, *World in Flames*, etc.) ont leur public, mais la presque totalité des jeux disponibles en France ne sont pratiqués que par un nombre limité de passionnés. De fait, tous l'aurons constaté, le nombre de nos articles de présentation ou d'analyse de jeux a diminué.

Il ne faut toutefois pas dramatiser : *VaeVictis* continuera à vous faire découvrir les meilleurs jeux sur toutes les époques et à présenter toutes les parutions. Par ailleurs, nous avons également développé depuis quelques numéros une formule d'article qui mêle histoire militaire, avec des présentations d'unités par exemple, et scénarios pour des jeux sur carte ou avec figurines. Dans l'immédiat, nous vous invitons à découvrir l'une des batailles décisives de l'histoire de France, et pourtant l'une des moins connues : Alésia ! Bon jeu et bonnes vacances à tous.

Théophile MONNIER



En partie basse de couverture :
Maniant avec force leur longue épée, ces « irréductibles » Gaulois chargent une ligne de légionnaires romains, à Gergovie ou au funeste siège d'Alésia. Arvernes, Nerviens, Helvètes, Parisiens, Carnutes... le peuple gaulois ne parviendra jamais à unir ses forces, face au génie stratégique de Jules César. Si la défaite d'Alésia est suivie d'une répression féroce, la culture gallo-romaine s'épanouit ensuite pleinement. Mais que serait la France d'aujourd'hui si, en 52 av. J.-C., Vercingétorix et la civilisation celte avaient remporté la victoire ?
Illustration de Guiseppe Rava

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

RALLIEZ-VOUS A L'ÉTENDARD DE VAEVICTIS !

ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40. 21. 18. 20 – Fax : 01.47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***

Pour 6 N^{os} (à partir du **N° 22**) ❒ **195 F (France)** ❒ **235 F (autres pays)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**

N° (1, 2 épuisés), 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, (13, 14 épuisés), 15, 16, 17, 18, 19, 20 : **39 F chaque**

● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco** ..... **F**

● **Ci-joint mon règlement de** ..... **FF**

par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

expirant en _ _ / _ _ *mois année* **Signature :**

Nom..... Prénom .....

Adresse .....

....

Ville ..... Code Postal .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❒ Recherche de partenaires
❒ Vente/achat de jeux figurines ou matériels
❒ Clubs et associations
❒ Divers
❒ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

50 F
la petite annonce si vous n'êtes pas abonné

Le monstre sacré du jeu d'histoire

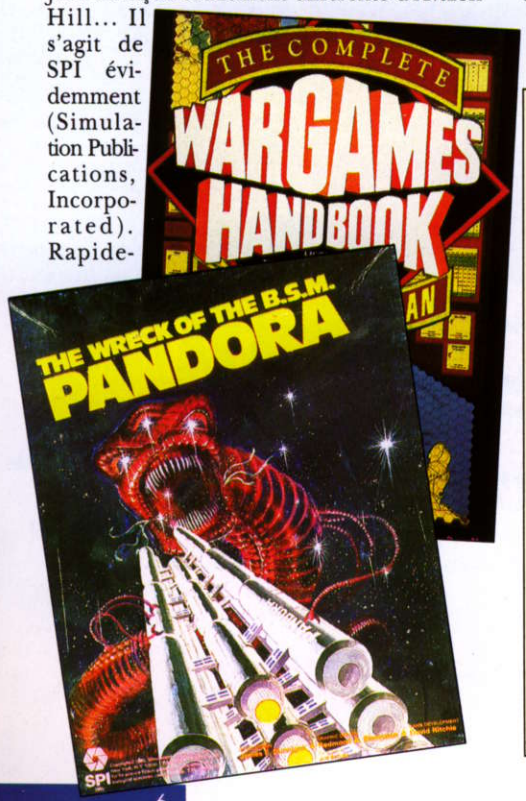
Un entretien avec James F. Dunnigan

CRÉATEUR et directeur de SPI de 1969 à 1981, auteur d'ouvrages de référence sur le jeu d'histoire, spécialiste reconnu en matière de stratégie, James F. Dunnigan est plus qu'une légende, c'est le père fondateur du jeu d'histoire moderne ! Aujourd'hui « consultant » pour divers organismes militaire américains, il nous a accordé un entretien.

Entretien réalisé par Luc OLIVIER

VaeVictis : ***Même si la nouvelle génération de joueurs vous connaît mal, vous incarnez la grande période du jeu d'histoire, l'âge d'or des années 1970. Quel a été votre itinéraire ?***

James F. Dunnigan : Je suis né en 1943 dans l'état de New York et j'ai servi dans l'armée américaine entre 1961 et 1964. Début 1969, j'ai fondé une petite société, pour éditer des jeux de façon totalement différente d'Avalon Hill... Il s'agit de SPI évidemment (Simulation Publications, Incorporated). Rapidement, j'ai embauché Al Nofi pour m'aider, puis Redmond Simonsen nous a rejoint.



Cette société a aidé à développer le marché américain, avant de disparaître en 1982. Après avoir quitté SPI en 1981, j'ai développé des modèles financiers, écrit des livres et différentes choses. Récemment, j'ai travaillé et fait des conférences pour de nombreux organismes de Défense américain (le State Department, l'Army War College, la CIA, etc.) et de nombreuses autres institutions et médias (NBC, ABC, CBS, CNN).

L'an dernier, NBC m'a embauché pour être un de leurs « news consultant » et actuellement, je travaille sur une simulation d'information pour l'US Air Force. Enfin, je réalise beaucoup d'interviewS sur les problèmes militaires.

VV : ***Et en matière de jeu d'histoire ?***

JD : J'ai supervisé la production et la publication des quelques 300 jeux publiés par SPI... Personnellement, j'en ai conçu une centaine sur toutes les périodes et tous les thèmes. Parmi les jeux que j'ai créés, mes favoris sont *Napoleon at Waterloo*, *Panzergruppe Guderian*, *Panzerblitz*, *Empires of the Middle Ages*, entre autres !

VV : ***De concepteur de jeu d'histoire, vous êtes donc devenu maintenant un « consultant en stratégie militaire ». Selon vous, quel est l'intérêt d'un jeu d'histoire sur l'étude stratégique ?***

JD : L'intérêt peut être double. D'abord pour prévoir, car si vous pouvez prévoir le passé, vous pouvez prévoir le futur. La validité d'un modèle ou d'une simulation est assurée si elle est capable de simuler correctement un événement historique. Pour des simulations contemporaines ou futuristes, les tendances et caractéristiques des opérations militaires récentes ont été extrapolées vers le futur. Cette méthode a prouvé sa valeur

BIBLIOGRAPHIE

La liste des jeux réalisés par James Dunningan est impressionnante. Ils datent tous des années 1970 et ont été publiés par SPI. Dunningan s'est surtout spécialisé sur la Troisième guerre mondiale, avec *The Next War* (un monstre légendaire), *Wacht am Rhein*, *Fifth Corps*, *Fulda Gap*, *Nato Division Commander*, mais il a conçu des jeux sur la plupart des périodes, et même des jeux à thème fantastique : *Agincourt*, *Time Tripper*, *Demons*, *Bulge*, *The Fall of Rome*, *Starforce*, etc. Cette liste est loin d'être exhaustive !

En plus de sa carrière de concepteurs de jeux, Jame Dunnigan a écrit ou participé à la rédaction de nombreux ouvrages, principalement sur l'histoire militaire mais aussi sur la stratégie, les guerres futures et le combat moderne.

Côté jeu d'histoire, les deux éditions du *Wargames Handbook* (1980 et 1992, Morrow, NY) détaille les techniques de conceptions de jeu, de tactiques et stratégies de base, avec, pour l'édition de 1992, une bonne réflexion sur les jeux informatiques.

En histoire militaire, voici la liste de ses principaux ouvrages :

Dirty Little Secrets of the Vietnam War (avec Al Nofi, St Martins, 1998).

Dirty Little Secrets of World War II (1994, Morrow, NY).

Victory and Deceit (1995, Morrow, NY). L'histoire des grandes ruses de guerre, principalement au XXe siècle, avec Albert A Nofi.

War in the Pacific Encyclopedia (avec Al Nofi, Facts on File, 1998).

Way of the Warrior (avec Dan Masterson, St Martins, 1997) : la manière d'agir des plus grands chefs militaires de l'histoire.

How to Make War (1993, Morrow, NY) : l'un de ses plus fameux – et volumineux – ouvrages.

Quick & Dirty Guide to Wars (1996, Morrow, NY) avec Austin Bay.

Digital Soldiers (1996, St Martins, NY) : la technologie et le champ de bataille.

Getting it Right (1993, Morrow, NY) : comment l'armée américaine a évolué entre la fin de la guerre du Vietnam et la fin des années 1980 (avec Raymond Macedonia).

From Shield to Storm (1991, Morrow, NY) : la guerre du Golfe (avec Austin Bay).

Shooting Blanks (1991, Morrow, NY) : la pensée paradoxale militaire (avec Albert A. Nofi).

How to Stop a War (1987, Doubleday, NY) : une analyse de toutes les guerres de deux derniers siècles (avec William Martel).

pour des jeux qui se sont trouvés corroborés par les événements et convertis de « futuristes » en « historiques ». Deuxièmement pour comprendre, car nous savons tous que la pratique du jeu de simulation aide à penser plus clairement et plus logiquement.

VV : ***Vous vous êtes fait l'apôtre de l'emploi des jeux d'histoire dans l'armée américaine. Apparemment, cela est maintenant très courant.***

JD : L'armée américaine utilise les jeux d'histoire car ils marchent ! Mais je laisse la parole à mon ami le lieutenant-colonel Jim Lunsford, de l'US Army General Staff School : *« Nous utilisons les simulations de façon intensive pour les recherches militaires, l'entraînement et la formation. Evidemment, il est important d'utiliser la bonne simulation pour le bon objectif. La plupart de nos simulations sont développées par des militaires et tournent sur de puissants ordinateurs. Et depuis peu de temps nous utilisons des jeux d'histoire commerciaux comme substitut des plus grandes simulations. L'armée de l'air, en relation avec Mark Baldwin, a développé récemment un jeu appelé* Sensor Combat. *Personnellement, je suis en train de travailler sur un jeu de combat terrestre baptisé* Decisive Action. *Il permet à des étudiants de se battre au niveau division/corps. Nous l'utilisons aujourd'hui pour aider à enseigner la stratégie à l'US Army Command and General Staff College. Ces deux jeux ressemblent à des jeux commerciaux et fonctionnent de la même manière. Je suis persuadé que dans le futur, ces jeux seront de mieux en mieux acceptés par notre institution pour l'entraînement des officiers et, sans doute, la formation de base ».* Je ne peux que l'approuver !

VV : ***Quels jeux d'histoire récents conseillez-vous pour bien simulez la guerre moderne ?***

JD : Les jeux les plus intéressants, à mon avis, sont surtout les jeux de combat tactique sur ordinateur (la série *Steel Panther*, etc). Ils faut qu'ils soient à la fois facile à comprendre et à jouer, mais précis tout en restant plaisant à pratiquer.

Pour diverses raisons, il n'y pas beaucoup de jeux de guerre moderne non-tactique, sans doute parce que les jeux tactiques sont plus simple à présenter et plus facile à vendre au grand public. J'ai personnellement vu les militaires utiliser *Empire Deluxe* et *Civilization II* pour enseigner la stratégie !

VV : ***Vous citez principalement des jeux informatiques, pensez-vous que l'ordinateur va tuer le jeu sur carte ?***

JD : Les jeux sur carte sont réellement en train de mourir si on observe la tendance des vingt dernières années. Mais il y aura toujours besoin de talents de conception de jeux sur carte, même si cela doit seulement servir à créer des prototypes pour des simulations sur micro. Bien sûr, les jeux sur carte sont meilleurs si vous avez le temps et les talents pour les maîtriser. Comme la plupart des gens n'ont ni le temps, ni les talents, le marché des jeux micro est plus large et grossi encore tandis que le marché des jeux sur cartes se rétrécit. *Sic transit gloria mundi*...

VV : ***Certes, la mort annoncée des jeux d'histoire est visible aux Etats-Unis, mais pas exactement en Europe. Pensez-vous que le phénomène est inéluctable ?***

JD : Le schéma typique est qu'une nouvelle tendance démarre dans un pays, puis accompli son cycle de vie, ensuite le processus se répète dans les autres pays. Sans doute, le jeu d'histoire durera peut être plus longtemps chez vous car vous avez plus de respect pour les formes traditionnelles. Cependant, avec des PC de moins en moins chers (inférieurs à 5 000 FF), la perspective est facile à imaginer.

VV : ***Enfin, comment voyez-vous le futur du jeu d'histoire (sur carte et sur ordinateur) aux Etats-Unis et en Europe ?***

JD : je pense que malgré l'impulsion de concepteurs brillants et énergiques, capables de créer et de publier à faible prix de nouveaux titres en utilisant la PAO et les ventes directes ou par internet, le jeu d'histoire est condamné à devenir une niche... ❐

VENTE PAR CORRESPONDANCE

LIVRAISON SOUS 48H : 35 F

FRANCO DE PORT EN MÉTROPOLE À PARTIR DE 450F

ENVOIS A L'ETRANGER : 70F

Paiement par Carte Bleue, chèque ou mandat

JEUX DU MONDE

TEL : 05 61 23 73 88

FAX : 05 62 27 18 10

14 /16 RUE MAURICE FONVIEILLE,

PASSAGE ST JÉROME, 31000 TOULOUSE

Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

EN FRANÇAIS

AZURE WISH EDITIONS
Eckmül 320
Europa Universalis 380
- Extension Europa 85
Friedland 320
Grand Siècle 370
Hispania 320
La Foi et le Glaive 320
Salve 285
Révolution 320

JEUX DESCARTES
2ème D.B. Normandie 150
Alesia 239
Charges 152
Dien Bien Phu 139
Friedland 190
Grands Stratèges 299
Hannibal 235
Kursk 218
Kharkov + Rostov 275
Les Aigles 276
Little Big Horn 260
Moskva 218
Cry Havoc 210
- Siège 210
- Croisades 250
- Le chateau des Templiers 162
- La cité médiévale fortifiée 162
- Samourai 224
- Vikings 254
Solférino 139

ORIFLAM
Afrika 275
Alexandria, 1801 285
Les Ailes de la Gloire 256
Nach Frankreich 369
➤ Rivoli 1797 369
Sagunto 369
S.P.Q.R. 369
- Eléphant de Guerre 123
- Consuls 123
- Les Victoires de Pyrrhus 123
Stalingrad "Uranus" 275
Yom Kippour 275

TILSIT
Waterloo (Armée du Nord) 309
Iena 1806 309
Vicksburg 1863 275
Chickamauga 1863 275
Africa 1880 298
• Montjoie ! 299

EN ANGLAIS

ADG
World in Flames Deluxe 895
World in flames, classic 410
- WIF, Deluxe Maps 190
- WIF, Deluxe Rules 140
- WIF, Deluxe Update 375
- Ships in Flames 189
- Planes in Flames 170
- Africa Aflame 139
- Africa / Asia AflameCombo 210
- WIF, Annual 94/95 140
- Fatal Alliances 185

ATTACTIX
8th Army 129
Arnhem Bridge 129
Fight for the sky 129

AVALANCHE PRESS
Blood on the Snow 165
Mac Arthur's Return : Leyte 1944 289
Operation Cannibal 169
Red Parachutes : Crossing the Dnepr 289
Red steel - Clash of armor Kishin 289
The Great War at Sea 289

AVALON HILL
A.S.L. Solo Rules 245
Advanced Squad Leader 349
- Yanks 270
- Beyond Valor 299
- Paratrooper 190
- Partisan 150
- West of Alamein 379
- Hollow legions 190
- Last hurrah 149
- Red barricades 225
- Code of bushido 299
- Gung Ho 380
- Croix de Guerre 245
- Kampfgruppe Peiper I 265
- Kampfgruppe Peiper II 299
- Hedgerow Hell 190
- ASL Annual 91 105
- ASL Semi Annual 93 B 70
- ASL Annual 95 165
- ASL Annual 96 125
- ASL Classic 105
- Pegasus Bridge 225
- Squad Leader maps 1 à 43 (pièce) 45
- Platoon Leader (CHR 04) 84
- OAF pack 1 70
- ASL '96 Pack Scenario 70
- Rout Pack II 70
- Armored Stand 84
- Defeating enemy armor 65
- All American 82nd Airborne 175
- Critical hit magazine 7 vol 4 #1 105
- Scroungling ASL News 90
- ASL News Pack I 65
- ASL '97 Pack «Aussie» 70
- 82nd Airborne at Timmes ' Orchard 189
- Dzerhezinksy tractor work-platoon 175
Squad leader 225
- Cross of iron 190
- Crescendo of doom 225
- GI Anvil of victory 255
Up front (Squad Leader card game) 225
- Banzai 120
"1776" 265
Advanced third reich 379
- Rising Sun 380
Age of Renaissance 375
Air Force Dauntless Combo 299
Atlantic Storm ???
Attack subs 190
B17 175
Battle of the Bulge 159
Break out : Normandy 225
1807 : The Eagles turn East 360
Achtung Spitfire 279
Autumn of Glory (Chickamauga) 195
Battle of the Bulge (livre) 245
Borodino '41 225
Campaign of Robert E. Lee 299
Chancellorsville 275
Clash of Armour N.D.
- From Galan to Sinai 150
- Rommel's Battles 139
Close Action Fighting Sail 335
Command at Sea 455
- Rules 139
- Scenario 105
- Ship data 130
- Counter Sheets 105
- Referee 65
- Player's handbook 35
- No sailor but a fool 199
- Supermarina II 139
Supermarina I 379
- Scenarios 110
- Data annexes 130
- Counter Sheets 115
Flint & Steel 209
From Valmy to Waterloo 270
- Battles of French Revolution Vol.1 139
Harpoon 4th Edition 420
- Player's Handbook 65
- Rule Book 125
- Naval Review 1997 150
- Sea of Dragons 350
Home Before Leaves Fall 795
Iena 299
Kolin, Fredrick's first defeat 299
La bataille de Mont St. Jean 299
- Mont St. Jean Deluxe 640
La bataille de Ligny 450
La bataille de Coruna 330
La bataille de Wavre 225
La bataille de Talavera 365
La bataille d'Albuera 270
Lee Takes Command 180
Leuthen 399
Marching through Georgia 145
Mississipi Fortress 240
Operation Spark - Leningrad 295
Over the reich 275
Prelude to Disaster (WWII) 235
Regulations year XXII (La Bataille) 139
The Army of the Heartland 395
The King's War 270
The Speed of Heat 299
The War for the Union 289
Zorndorf (7 years war) 299

COLUMBIA GAMES
Bobby Lee 340
East Front 450
- Volga Front 159
Napoleon - Waterloo 299
Quebec 1759 240
Rommel in the desert 299
Sam Grant 370
War of 1812 240
West Front 390
- Med front 270
- Euro Front 265

DECISION GAMES
30 Years War Quad 265
Across Suez 99
Antietam Campaign 225
Battle for the Ardennes 285
Battle for Germany 115
Battle over Britain 190
Cobra 150
Blue and Grey 225
Emperor's First Battles 225
Empires at War 265
Firefight 150
Four battles of the Ancient World I 190
Four battles of the AncientWorld II 225
Krieg (WWII) 330
Leningrad 105
Lords of the Sierra Madre 210
Napoleon First Battle 225
Napoleon's Last Battles 289
Over the Top 265
Rebels & Redcoats I ou II 190
Seven Days Battles 150
Spies 299
Sun never sets 225
The '45 240
The Alamo 150
The Forgotten War (Korea) 345
Twilight War 150
War of the Rebellion 350
World War One 795

EMPEROR'S HEADQUARTERS
Command Post Quaterly #14 299
Red Baron 299
Revenge 640
The Normans 450

F.G.A.
Bastogne 330
Defiant Holland 225
Kasserine 270
Remagen 180
War for the Motherland 399

THE GAMERS
April's Harvest 240
Ardennes 295
Austerlitz 275
Crusader 235
Enemy at the Gates 130
Force Eagle's War 420
Gaines Mill 270
GD '40 Sedan 299
GD '41 299
Hunters from the sky 345
In their quiet fields 265
Leros 299
Matanikau : Guadalcanal 42 290
No Better Place to Die 265
Objective : Schmidt '44 225
Stalingrad Pocket II 239
Tunisia 240
Yom Kippur 299

GAMES USA
Eagles of the Empire : Borodino 265
Eagles of the Empire : Friedland 1807 265

GDW
Bloody Kasserine 135
Command Decision II ÉPUISÉ
- Armies of the Second WWII 105
- Command Post #4, #6, #6 49
- Command Post #10 62
Desert shield factbook 75
Harpoon N.D.
- Battles of the 3rd WW 55
- Data Annex 85
Phase Line Smash 225
Race for Tunis 135
Tet offensive 299
Volley & Bayonet - rules 99
- Great Battles of American 125

GMT
"1863" 299
Africanus (SPQR) 145
Air Bridge to Victory 225
Barbarossa 415
Battles for North Africa 275
Britain Stands Alone 220
Consul for Rome (SPQR) 115
Crisis : Korea 1995 265
Crisis : Sinai 1973 295
Diadochi (Alexander) 145
Dictator (Julius Caesar) 145
Eighth Air Force 265
Glory (A.C.W.) 245
Invasion : Norway 1940 280
Julius Caesar 145
Jugurtha (Julius Caesar) 265
Lion of the North : Breitenfeld 219
Lost Victory 240
Operation Mercury : Crete' 41 145
Phalanx (Alexander) 139
• Player's Guide to SPQR 115
Pyrrhus Victory (SPQR) 190
Rise of the Luftwaffe 299
Samurai 345
Typhoon 150
Silver Bayonet 230

GRD
Balkan Front 299
For whom the bell tolls 445
• March to Victory 695
Second Front 835
The Urals 130
War in the desert 650
Winter war 245

MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory 299
All Quiet on the Western Front 345
Eastwall : Battle for the Dnepr 265
Fields of Glory 345
Iron Bottom Sound II 235
Piercing the Reich 299
Triumphant fox 290
• Turning the Tables 240
White Ensign/ Rising Sun (Ceylan) 259
NEW ENGLAND SIMULATIONS
Napoleon on the Danube 355
The battle for Dresden 265

OMEGA GAMES
Victory in Europe - 2nd Edition 265
Carrier war 150
Desert victory 280

OPERATIONAL STUDIES GROUP
1806 : Iena-Auerstadt Campaign 365
Napoleon at Bay 385

QUANTUM PUBLICATIONS
Tactica Ancients Rules 169
- Tactica supplement 90
Tactica Medieval Rules 160
Spearhead WWII armor rules 175
- Across the sands : scenarios 119
- Crossfire - scenarios 119

WEST END GAMES
Against the reich 190
Air & Armor 190
Air-Cav 190
Soldiers 190
Tank Leader - western front 190

W.W.W.
"1944" : The Second Front 205
Aachen 210
Aces High : War in the air 210
American Aces 145
Arabian Nightmare - Desert Storm 145
Army Group Center 185
Barbarians 280
Battle of the Alma : Crimean War 225
Blood and Iron : Franco/ Prussian War 170
Blitzkrieg in the South 245
Campaigns of the Civil War : 2 in 1 190
Chinese Civil War 150
Crimean Shield 265
Duel for Kharkov 299
Endkampf : Ostpreussen Last Battle 189
Fury on Champlain 250
Give me Liberty 225
Ironsides - Irish Rebellion 259
Lawrence of Arabia 180
Long Lance & Henderson : Guadalc. 255
Modern Naval Battle III 195
Napoleon at Austerlitz 180
Napoleon's later battles I 225
Panzerkrieg 250
Raid on Richmond 190
Royalists & Roundhead II ou III 225
Run silent, run deep 250
Salvo 210
Salvo II 159
Scratch One Flat Top 185
Sink the Bismark 210
Spires of the Kremlin 375
Spitfire : War in the Air 299
S.S. Amerika 380
Tarawa 195
The last blitzkrieg 225
The defense of Rorke's Drift 285
Tide of Fortune 249
To the Far Shore 275
To the Rhine 250
VI against Rome

XENO GAMES
Emperors of Europe 185
Florida : Age of Discovery 225
Longstreet Assault
Seakrieg 4th ed. 175
Shushi Jalapeno war 345
This Allowed Ground 259
World at War (Axis & Allies) 240

XTR (COMMAND PUBLISHING)
Back to Iraq 155
Black Gold 150
Fateful Lightning 209
Mississipi Banzai 180
Seven Seas of Victory 175
Smithereens - End of WWII in Europe 209
Victory in Normandy 105
Wahoo 150

DIVERS
A Bold Stroke 240
A Nation on Trial - ACW Rules 140
Ace of Aces 95
Ace of Aces Balloon Buster 65
Alexander at Tyre 159
Axis & Allies 335
- Central Powers (A&A Variant) 275
- New World order (A&A Variant) 275
Bastogne or Bust 225
Blood & Iron - Bismark's Wars 299
Bloodiest Day (Antietam) 259
Bodyguard Overlord 255
• Charlie Company 1965-72 95
Chosin (Korean War) 225
Dambusters 125
Fields of honor (Historical Rules) 175
Gettysburg, 3days in July 299
Rebel Yell 295
The Legend Begins - Afrika 265
The Schlieffen Plan 229
They Met at Gettysburg 240
Wingleader 185
Wings (2nd Ed.) 299

MAGAZINES
Command 34, 35, 37, 39 240
Command 18, 20, 21,23 à 26, 30 à 32 110
Command 36, 38 175
Command 40, 41, 42, 43, 44, 45, 47 240
Command 45 (Sea Lion & Yarmuk) 189
• Command 48 (Tomorrow the World) 240
Europa News #6, 9, 10, 11, 12, 18, 19, 20 39
Europa News #45, 46, 47 45
Europa News #41, 53, 54, 55, 57, 58 49
Strategy & T. #143 à 160 95
Strategy & T. #161 à 178 115
Strategy & T. # 179, 180, 181, 182 135
Strategy & T. # 183, 184, 185, 186, 187 135
Strategy & T. # 188 (Kiev + Rostov) 150
• Strategy & T. # 189 (Charlemagne) 135

JEUX DE CARTES
Dixie : Bull Run 55
Dixie : Bull Run Full Set 325
Dixie : Shiloh 55
Dixie : Shiloh Full Set 649
Dixie : Gettysburg 59
Eagles : Waterloo 55
Eagles : Waterloo Full Set 489
Echelon of Fire / Fury Starter 65
- Echelon of Fire / Fury Booster 22
Pacific Campaign Starter 65

➤ » indique une parution prochaine - Les nouveautés parues entre le 25/03/98et le 28/05/98 sont indiquées par un « • » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -

DEBUTER A ASL

N'ayez plus peur du monstre !

DEPUIS sa sortie, *Advanced Squad Leader* est la référence en matière de simulation tactique. Pour vous permettre d'aborder sans problèmes ce jeu exceptionnel, nous vous proposons une série d'articles qui présente les principaux mécanismes d'ASL.

Jean DEVAUX et
Philippe NAUD

Les lecteurs assidus de *VaeVictis* ne peuvent manquer de remarquer la présence quasi permanente d'une page consacrée à *Advanced Squad Leader*, ASL pour les intimes, refonte de *Squad Leader*, célébrissime jeu tactique sur la Seconde Guerre Mondiale et plus gros succès commercial d'Avalon Hill.

A sa sortie vers 1978, *Squad Leader* frappe les esprits par la qualité et l'originalité de ses mécanismes et par ses graphismes novateurs (carte et pions). Progressivement, avec la sortie des nouvelles extensions, l'accumulation successive de nouvelles règles entraîne une grande confusion, même si le succès ne se dément pas. Et un jour, le ciel tombe sur la tête des joueurs de *Squad* avec la sortie d'ASL ! Il s'agit en fait pratiquement d'un nouveau jeu, avec ses nouvelles règles et ses nouveaux pions (les carte sont conservées) : il faut alors choisir et jeter tout *Squad Leader*... Pour certains, il faudra plusieurs années avant de s'y résoudre, ils ne le regrettent pas !

ASL, c'est un volumineux classeur compilant, en quatre chapitres, les règles de base concernant l'infanterie (A), le terrain (B), l'artillerie (C) et les véhicules (D). Les règles particulières telles que la nuit, le temps, les parachutages (E) viennent ensuite, suivies des règles de désert (F), du théâtre d'opérations du Pacifique (G) et les règles de campagne. Ajoutons ASL en solitaire (SASL) et l'immense source de renseignements sur les véhicules et l'artillerie – sans oublier la conception de scénarios – formé par le chapitre H et vous aurez la parfaite définition d'un monstre ! Pourtant, il n'en est rien. Certes, il faut lire l'anglais. Certes, les boîtes sont coûteuses. Certes, il vous faut posséder plusieurs autres modules avant de pouvoir profiter d'un scénario avec l'armée française, mais ASL n'est pas un jeu réservé aux monomaniaques. C'est, malgré les apparences, un jeu facile d'accès et très agréable à pratiquer : maîtriser 10 % des règles suffit pour pouvoir jouer 90 % des situations ! Alors, si vous possédez *Squad Leader* et désirez sauter le pas, si vous êtes fasciné par cette belle boîte rouge chez votre revendeur habituel, si le combat tactique est votre passion ou si vous avez remisé votre classeur de règles et vos boîtes au fin fond du grenier, cet article est pour vous !

LE MATÉRIEL DE BASE

Les personnes désirant se « lancer » doivent posséder – ou trouver un adversaire qui possède – le classeur de règles (ASL Rule Book) et le module *Beyond Valor* qui comprend les pions de base et l'ordre de bataille allemands, finlandais et soviétiques. Le module *Paratrooper*, conçu

LE PLACEMENT INITIAL

L'exemple ci-contre présente le placement de départ optimal pour notre scénario d'initiation.

● Placement soviétique

Tous les Allemands commençant hors carte, les Soviétiques commencent donc tous camouflés, sous pions « ? ».

– G8 : 6-2-8. Un groupe d'*avtomatchiki* (soldats équipés de PM) est placé en pointe de la défense ; la position est dangereuse car l'unité n'a pratiquement aucune possibilité de déroute...

– D6 : 4-5-8 + LMG. Le but principal de cette unité est d'éviter un débordement par l'ouest.

– F6 : 458 + LMG. Pour couvrir la rangée F et G7-K9.

– F4 : 6-2-8 + 8-1. Un groupe de choc en réserve.

● Plan allemand

Face à un tel placement, les Allemands ont trois possibilités :

– déborder par l'ouest (environ 16 PM) ;

– déborder par l'est (environ 19 PM) ;

– attaquer du fort au fort à travers le bâtiment K4 (environ 20 PM)

Dans les trois cas, il faut soit trois tours de mouvement pour sortir, soit deux tours pour neutraliser les Soviétiques. L'attaque du fort au fort a peu de chances de réussir contre un adversaire dissimulé. Le débordement par l'ouest comporte beaucoup de terrain découvert. Les Allemands envisagent un débordement par l'est .

Le plan initial sera de placer un groupe de feu en I9 pour exercer la pression sur G5 - G6 et un groupe de feu en J5 pour exercer une pression sur H6 - G5. Ces options correspondent aux mouvement d'entrée suivants :

– I10 : 2 x 2-3-7 + 2 x 4-4-7

– J10 : 3 x 4-6-7 + LMG + 8-1

– L10 : 4-6-7 + 8-0

– M10 : groupe 4.

● Avance allemande

Toutes les unités entrent dissimulées. Le placement du groupe de feu I9 ne pose pas de problème : la pile va avancer en J10 - I10 puis effectuera un assaut en I9 pour conserver son camouflage. Le placement du groupe J5 va s'avérer plus délicat car M9 est battu par le feu. Quelques mouvements préparatoires sont nécessaires :

Phase de ralliement : tentative de déploiment du 4-4-7 placé devant M10 (DR 9 ou moins).

Phase de mouvement

– le 2-3-7, en marche forcée effectue I10, H9, G9, G8 d'où il sera probablement repoussé après avoir dévoilé le 6-2-8. Il y a d'ailleurs peu de chances que cette unité survive, mais la mission est accomplie : on a découvert que G8 est hors de portée de M8 et si D6 ou F6 ont tiré, ils ne pourront plus couvrir M9 en « Subsequent Fire » car cet hex. est hors de portée normale.

– le 4-4-7 : I10, I9, H8 en marche forcée pour neutraliser G8 et éventuellement attirer le tir de G6 ;

– 2-3-7 en marche forcée : I10, H10, G10, F9. On poursuit la reconnaissance.

– 4-4-7 en marche forcée : I10, I9, I8, I7.

A l'issue de ces premiers mouvements, les Allemands auront sans doute perdu deux ou trois unités, mais la défense soviétique devrait maintenant être exposée. Pour finir :

– groupe n° 2 : J10, I10

– groupe n° 3 : L10, L9, K9.

– le second groupe de feu devrait maintenant pouvoir passer sans problèmes : groupe n° 4, en marche forcée : M10, M9, M8, M7, L6, K6.

par Avalon Hill comme module d'apprentissage, comprend une partie de l'OB américain et simule les combats de Normandie. On y trouve le chapitre K des règles, qui est en fait un manuel d'initiation aux règles de base.

ASL fait largement usage d'abréviations et de termes techniques, c'est déroutant au premier abord mais très pratique à l'usage. Dans la suite de l'article, nous avons essayé de nous limiter aux termes strictement indispensables, qui reviennent le plus souvent dans les règles... et au cours d'une partie.

● La présentation d'un scénario

Lecteur de *VaeVictis*, votre premier contact avec ASL est la page d'un scénario ; commençons par la décortiquer, c'est une porte ouverte vers le monde magique d'ASL... :

– une photo, pour l'agrément. En principe, elle se rapporte à l'action décrite.

– un texte historique de présentation. En terme de jeu, seule la date est importante : l'année permet de savoir, par exemple, si les Soviétiques ont des commissaires politiques, si les Allemands ont des Panzerfaust, si l'infanterie peut grimper sur les chars, etc. De plus, le mois indique l'état des champs de blé et des vergers.

– la ou les cartes qui seront utilisées pour jouer le scénario. C'est la première richesse d'ASL : avec 43 cartes géomorphiques publiées à ce jour, il est possible de représenter des milliers de terrains différents.

– la Balance modifie plus ou moins légèrement l'OB de départ ou donne des avantages à un camp afin de modifier l'équilibre du scénario.

– les conditions de victoire définissent la tâche à accomplir. Par leur diversité, ces conditions de victoire sont une des richesses d'ASL.

– qui se place et joue le premier, et la durée du scénario. Dans notre scénario, la durée est de 5,5 tours : il n'y a donc pas de 6e tour soviétique. Ces informations sont essentielles pour mener son attaque au bon rythme.

– les ordres de bataille. Ils définissent les forces en présence, ainsi que leur placement. L'OB définit également les conditions d'activation des tireurs d'élite (SAN) et le niveau d'expérience (ELR) des troupes en présence.

– les règles spéciales applicables au scénario. En cas de conflit, elles l'emportent sur les indications du livret de règles.

– la conclusion historique du combat : ce texte peut parfois donner des idées tactiques.

LES UNITÉS

Rappelons une évidence : l'unité de base de SL/ASL est le squad, c'est-à-dire en bon français le **groupe de combat** (voir notre encadré à ce sujet).

Tous les squads du jeu (trois silhouettes) ont certaines caractéristiques communes dont plusieurs sont résumées sur le pion :

– déploiement : la plupart des nationalités peuvent déployer un squad en deux demi-groupes (deux silhouettes sur le pion)..

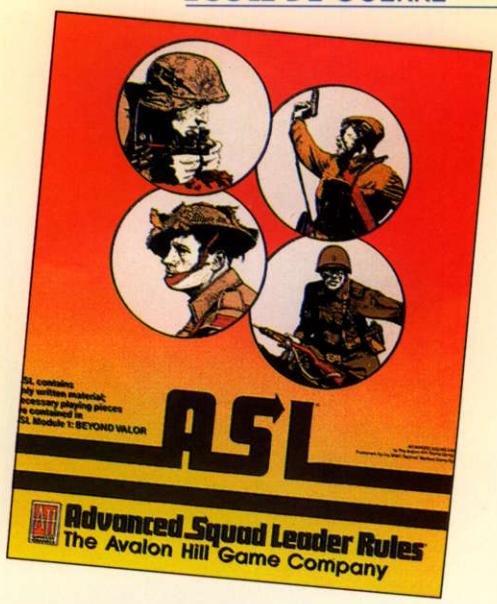
– empilement : un hexagone de la carte peut contenir trois squads. Cette limite est impérative lors du placement initial, elle peut être dépassée en cours de jeu moyennant certaines pénalités.

– mouvement : tous les squads possèdent quatre points de mouvement (PM). Cette capacité peut être augmentée de 2 PM par la présence d'un Leader (chef), de 1 PM si le mouvement se fait entièrement sur une route, de 2 PM si l'unité déclare une marche forcée au début de sa phase de mouvement. Elle est réduite de 1 PM par point de surcharge. De plus, chaque unité peut progresser d'un hexagone pendant la phase d'assaut (Advance Phase) quel que soit le terrain. Pendant la phase de déroute (Rout Phase), une unité démoralisée (broken) possède 6 PM.

– capacité d'emport : chaque groupe peut transporter jusqu'à trois points de port sans pénalité. Le poids des armes de soutien est indiqué sur les pions qui les représentent.

– ELR (Experience Level Rating) ou niveau d'expérience : il est fixé par le scénario selon la date ou des conditions spéciales ;

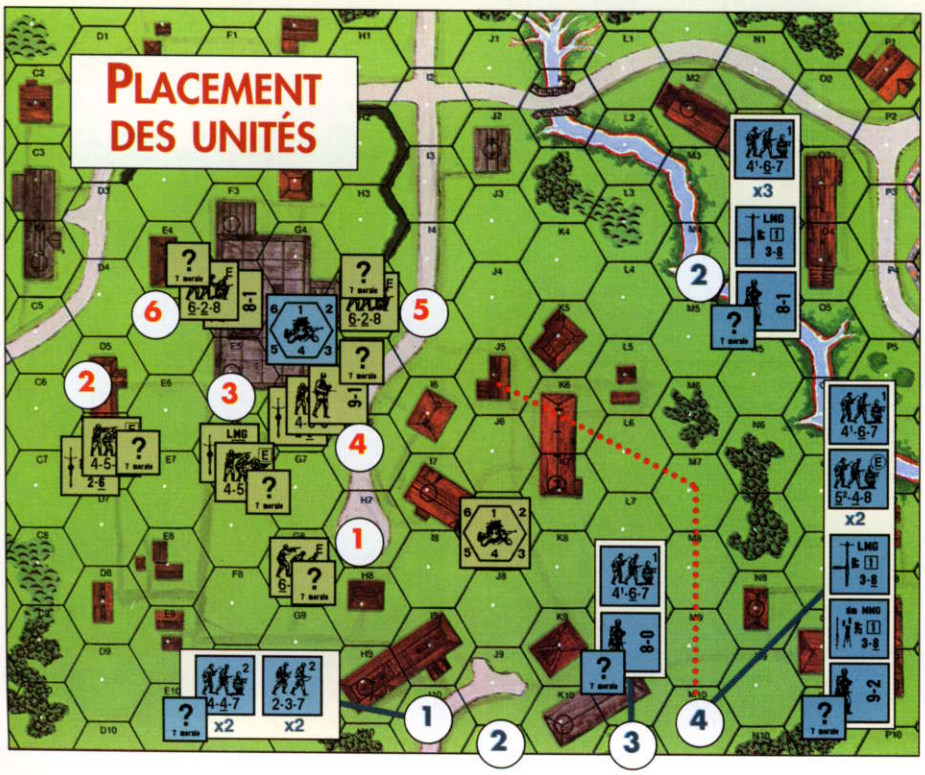
– couleur : à quelques exceptions près, la couleur représente la nationalité. Cette dernière n'est pas neutre en termes de jeu, mais possède ses caractéristiques propres. Par exemple, les Soviétiques ne peuvent pas se déployer, les Finlandais peuvent se rallier sans la présence d'un chef, etc. Toutes ces petites capacités, fort simple à appliquer, font beaucoup pour la saveur du jeu. Avant de commencer la partie, il est utile de se remettre en mémoire les paragraphes correspondants du chapitre A25.



– puissance de feu : liée aux armes intrinsèques du squad, elle correspond au premier chiffre indiqué sur le pion. Cette puissance de feu est triplée si le squad tire dans son hexagone, doublée s'il tire dans un hex. adjacent, divisée par deux s'il tire au delà de sa portée normale, et nulle au delà du double de la portée normale.

– portée : second chiffre indiqué sur le pion, elle va de deux hex. pour les unités équipées de pistolets-mitrailleurs à six hex. pour les groupes de combat allemands ou américains.

– moral : troisième chiffre indiqué sur le pion. Le moral représente la résistance d'une unité aux tirs adverses, son allant, etc.



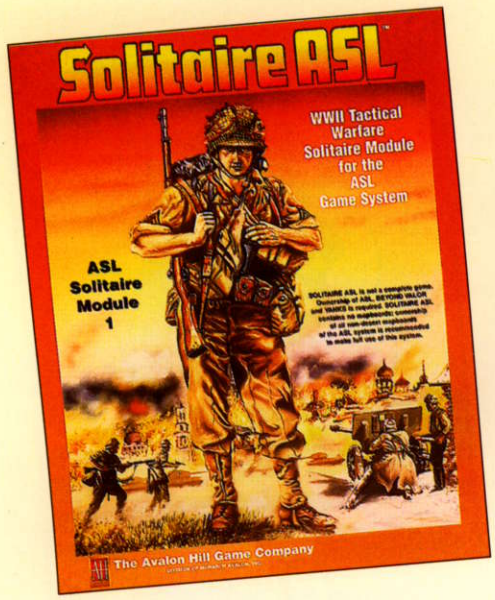
CHEF DE SECTION ?

Afin d'être exhaustif sur le sujet de *Squad Leader*, il convient de mettre, une bonne fois pour toutes, les points sur les i en matière de dénomination ! Le terme de « squad » employé dans le jeu ne correspond pas à une section ou une escouade, comme on le croit souvent à tort, mais à un **groupe de combat**, unité de base des armées modernes. Selon les armées, un groupe de combat comprend environ dix hommes, dont un chef de groupe (souvent armé d'un PM), un soldat équipé d'une fusil-mitrailleur ou d'une mitrailleuse légère, le reste des hommes étant des pourvoyeurs et des voltigeurs. Dans ASL, le pion de base (ou squad) représente donc un groupe de combat en bon français

Pour compliquer le tout, cette dénomination n'est pas la même dans les armées anglaise et américaine : un squad de GI – groupe de combat donc – s'appelle une « *section* » dans l'armée de Sa Majesté ! Ce qui prête à confusion, forcément, avec l'échelle au-dessus, c'est-à-dire en français la section, composée de façon générale de trois groupes de combat et que les Britanniques et les Américains appellent un *platoon* (dans l'infanterie du moins, je n'aborde pas le cas de la cavalerie, et encore moins celui des unités blindés qui dépendent, selon la date, les pays et les missions, de l'infanterie ou de la cavalerie...).

Pour conclure, *Squad Leader* n'est donc pas le jeu des chefs de section, mais celui des chefs de groupe... Qu'on se le dise !

Théophile Monnier


Solitaire ASL
WWII Tactical Warfare Solitaire Module for the ASL Game System
ASL Solitaire Module 1
The Avalon Hill Game Company

En plus de ces informations principales et relativement classiques, un pion d'ASL présente plusieurs informations annexes, repérées par des symboles ou valeurs :

– classe : élite, première ligne, seconde ligne, etc. Chaque classe a ses limites propres : seule une unité d'élite peut utiliser une charge de démolition ou un lance-flammes sans pénalité ; un conscrit a une capacité de mouvement limitée à 3 points, les armes de soutien qu'il utilise s'enrayent plus facilement, etc. C'est également une mesure de la rapidité avec laquelle une unité risque de se désintégrer.

– capacité fumigène : placé en exposant de la puissance de tir, ce nombre indique la possibilité de lancer des grenades fumigènes.

– armes automatiques (Assault Fire) : si la valeur de puissance de feu est soulignée, le groupe dispose d'armes automatiques, ce qui diminue la pénalité du tir après mouvement.

– tir en rafale (Spraying Fire) : si la valeur de portée de tir est souligné, le groupe dispose d'un fusil-mitrailleur, déjà intégré dans sa puissance de feu, mais qui lui permet de faire feu dans deux hex. adjacents l'un à l'autre, à demi-puissance.

– entraînement supérieur : lorsque la valeur de moral est souligné, l'ELR de l'unité est de 5 et elle n'est pas dégradée lors d'un test de moral qui dépasse son ELR.

– identité : lettre d'identification du pion.

Au verso, un pion présente sa face démoralisée, « broken », avec la valeur de moral permettant de le rallier. Cette valeur n'est pas forcément la même que le moral normal d'une unité : certaines unités ou nationalités bénéficient de bonus ou de malus. Exemple : les Français 1940 et les Italiens non élite ont un moral diminué de 1 quand ils sont « broken », les groupes de combat Waffen-SS voient eux leur moral augmenter de 1 !

● **Les demi-groupes** (half-squad ou HS)

Comme leur nom l'indique, ils représentent la moitié du squad. Un half-squad ne dispose jamais de capacité fumigène ni d'Assault Fire, et il est plus difficile à rallier. Toutefois, il peut s'avérer très intéressant de déployer des demi-groupes, pour effectuer des opérations de reconnaissance ou d'infiltration, ou pour transporter du matériel, la capacité d'emport du HS étant identique à celle du squad.

● **Les chefs**

Les chefs (une figurine sur le pion) représentent officiers et sous-officiers. Particularité d'ASL, leur nombre dans une partie n'est pas dépendant de l'organisation tactique, mais d'une estimation de la valeur nationale du commandement : les Allemands ont le plus de chefs, les Soviétiques le moins par exemple.

Les chefs présentent une valeur de moral et une valeur de commandement, qui va de + 1 (très mauvaise) à – 3 (excellente). Ce modificateur s'applique aux dés lorsqu'ils dirigent des activités telles que le tir ou le ralliement. De plus, leur simple présence augmente le nombre de points de mouvement d'un squad (+ 2 PM). Enfin, ils sont indispensables pour certaines activités comme le déploiement, le ralliement, etc. En général, on manque toujours de chefs, et leur utilisation correcte est la marque du bon du joueur !

● **Les armes de soutien**

ASL comprend des pions pour presque toutes les armes de soutien utilisées dans le conflit : mitrailleuses de toutes sortes, charges de démolition, bazooka, fusils antichars, etc. Seules les mitrailleuses sont utilisées dans le scénario fourni.

Les mitrailleuses (MG) permettent d'augmenter la puissance de feu d'un squad, qui peut en utiliser une sans diminution de sa puissance de feu propre, ou deux s'il abandonne sa puissance de feu propre.

Outre son identification, un pion de MG présente sa puissance de feu (soulignée car elle est capable de tir en rafale), sa portée, et, dans un carré, sa cadence de tir. Lors de la résolution d'un tir, si le dé coloré est inférieur ou égal à ce nombre, l'arme peut tirer à nouveau (voilà pourquoi les joueurs d'ASL jouent toujours avec un dé blanc et un dé de couleur...). Par ailleurs, la plupart des mitrailleuses s'enraye si le résultat du tir est de 12 (non modifié), mais certaines MG de qualité inférieure peuvent s'enrayer sur un résultat supérieur ou égal à 10 ou 11, ce qui est mentionné sur le pion (B10 ou B11). La dernière valeur du pion indique le poids, en points de portage, de l'arme.

SAVOIR RETENIR SON FEU

Face à une ligne de défense tenue par des éléments camouflés, l'un des problèmes de l'attaquant est de savoir si un groupe de soutien (armes lourdes) doit faire feu en phase de tir préparatoire, pour dégager le terrain mais à demi-puissance, ou conserver son tir à pleine puissance pour la phase de tir d'exploitation (Bounding Fire), sur des cibles qui auraient pu se révéler en phase de mouvement...

Sur notre exemple, si le groupe J5 tire sur H4 en Prep, il va exercer une puissance de feu de 9, avec un DRM final de + 2 (+ 3 bâtiment, + 1 CX, – 2 Chef) avec peu de chances de réussite. S'il tire en Advancing Fire, après que les unités soviétiques se soient révélées, la puissance de feu va passer à 16 et le DRM à + 1 car l'unité ne sera plus CX, avec de bien meilleures chances de réussite... De même, la puissance de feu du groupe I9 va passer de 6 à 12.

Une fois de plus, il semble intéressant de sacrifier les demi-squads J6 et K5 pour dévoiler les Soviétiques et de ne tirer qu'en Bounding Fire. Mais, et c'est un des grands plaisirs d'ASL, le Soviétique peut ne pas céder à la tentation des demi-squads qui s'agitent sous sa ligne de mire et réserver son tir en phase de feu défensif, en prenant pour cible ces groupes de feu si menaçant... Un risque sérieux à considérer pour le joueur allemand, qui peut subir un tir à 8 à + 2 (H4 sur J5) et un autre à 8 à + 1 (G6 sur I9), ce qui peut lui faire casser ses MG avant même qu'elles n'aient servi ! ❐

LE TERRAIN

Le chapitre B du livret de règles est consacré au terrain. Passons rapidement en revue les types de terrain présents dans notre scénario « Petite Terre » (les chiffres en parenthèse se réfèrent au chapitre des règles).

Terrain découvert (B1.1) : aucune protection (TEM 0). Coût d'entrée : 1 PM.

Route (B3) : aucune protection (TEM 0). Coût d'entrée : 1 PM.

Buissons (B8) : aucune protection mais si la ligne de vue traverse un hex. de buissons, une gène visuelle (Hindrance) de + 1 s'applique. Coût d'entrée : 2 PM.

Haie (B9) : protection de + 1 si la ligne de vue traverse la haie. Coût de traversée : 1 PM.

Bois (B13) : protection de + 1. Bloque la ligne de vue (LOS). Coût d'entrée : 2 PM.

Bâtiment en bois (B23) : protection + 2. Bloque la ligne de vue. Coût d'entrée : 2 PM.

Bâtiment en pierre (B 23) : protection + 3. Bloque la ligne de vue. Coût d'entrée : 2 PM.

Pour « Petite Terre », nous avons considéré que les bâtiments n'avaient pas d'étage.

LES MÉCANISMES DE COMBAT

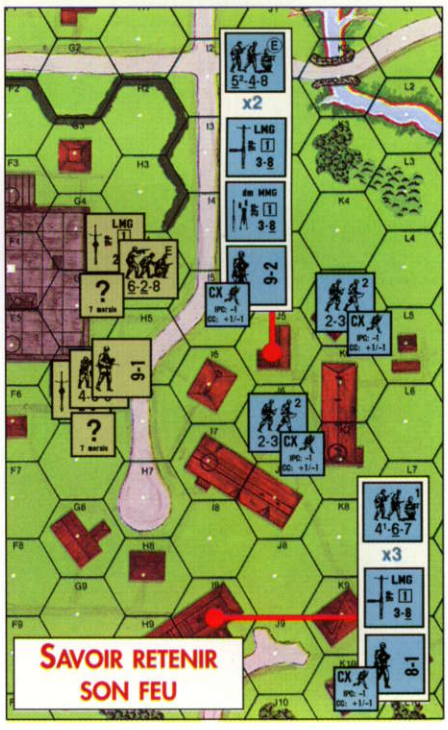
Squad Leader est avant tout un jeu de mouvement, il convient toutefois de neutraliser ou d'éliminer l'adversaire ! Pour cela, les joueurs ont trois moyens à leur disposition : les tirs, bloquer les déroutes adverses et enfin le corps à corps.

● **Ligne de visée (LOS) et Dissimulation (?)**

D'abord une évidence : on ne peut tirer que sur ce que l'on voit. Bouger en dehors des LOS adverses permet de ne pas se faire tirer dessus et de conserver sa dissimulation, ce qui est important car un tir sur une unité dissimulée s'effectue à demi puissance.

● **Les tirs et leur résolution**

Dans un tour, le joueur en phase est désigné comme l'Attaquant, le joueur inactif comme le Défenseur (sans considérations du camp qui attaque ou défend réellement). Chaque tour, les joueurs peuvent faire feu dans les phases suivantes :



1. L'Attaquant peut tirer pendant la phase de tir préparatoire.

2. Le Défenseur tire pendant la phase de mouvement ennemie, puis pendant la phase de tir défensif.

3. Enfin, l'attaquant tire pendant la phase de tir d'exploitation.

Chaque tir est résolu de la façon suivante : après détermination de la puissance de feu (FP) utilisée et des modificateurs (DRM), le tireur jette deux dés. La colonne de FP sur la table de tirs indique alors le résultat :

– KIA# (Killed in action) : nombre d'unités éliminées (par sélection aléatoire, les autres sont démoralisées).

– K# : une unité déterminée au hasard est réduite (un squad est remplacé par un demi-squad, un demi-squad est éliminé) et les autres unités (y compris le demi-squad qui vient d'être créé) passent un test de moral .

– #MC : les unités passent un test de moral (Moral Check - MC) avec deux dés et le modificateur indiqué. Si le résultat modifié est inférieur au moral de l'unité, il n'y a pas d'effet ; s'il est égal, l'unité est « Pin » (clouée sur place) ; s'il est supérieur, l'unité est démoralisée et si, de plus, il est supérieur à son Moral + ELR, l'unité est dégradée en qualité inférieure.

– PTC : comme pour le MC, mais l'unité ne peut que devenir Pin, et non Broken.

Une unité déjà démoralisée est réduite si elle échoue lors d'un nouveau test de moral.

● **La déroute et sa prévention**

Il faut donc trois tirs suivis de succès pour éliminer un squad : le « casser », le casser à nouveau (demi-squad) puis une dernière fois. Un pion broken revient en jeu dès qu'il a été rallié mais l'un des principes d'ASL est que le joueur perd une grande partie de son contrôle sur les unités broken, qui déroutent de façon à fuir les unités adverses et se mettre à l'abri. Une unité broken qui ne peut pas dérouter en raison de la présence d'unités adverses est purement et simplement éliminée... La manière la plus efficace d'éliminer l'adversaire est donc, par des manœuvres d'infiltration, d'interdire la retraite des unités broken.

● **Le combat rapproché** (Close Combat)

La phase d'assaut permet à une unité de pénétrer dans un hex. où se trouve déjà un adversaire. Il y a alors combat rapproché, résolus de la façon suivante. Après avoir déterminé, éventuellement, s'il y a embuscade, on détermine le rapport de force des puissance de feu (2 contre 1, 1 contre 3, etc.) et chaque joueur jette deux dés. Une unité adverse est éliminée si les dés donnent un résultat inférieur à la valeur indiquée par la table de combat rapproché. La résolution des Close Combat est simultanée, sauf en cas d'embuscade. S'il reste des unités de chaque camp après le combat, elles sont en mêlée et ne peuvent pas agir jusqu'à la phase de combat rapproché suivante.

Traduction et abréviations de termes couramment utilisés à ASL

CX (Counter Exhausted) : unité épuisée.
DM (Desperation Morale) : moral « désespéré », unité qui vient de casser.
DRM (Dice Roll Modifier) : modificateur d'un jet de deux dés. **drm** (die roll modifier) : modificateur d'un jet d'un seul dé.
HS (Half Squad) : demi-groupe
KIA (Killed in action) : élimination directe
LOS (Line of Sight) : ligne de vue
MC (Moral check) : test de moral
MP (Movement Point) : point de mouvement
NMC (Normal Moral Check) : test de moral sans modificateur
PP (Portage Point) : point d'emport
PTC (Pin Task Check) : test de « clouage »
TEM (Terrain Effect Modifier) : modificateur dû au terrain.
SW (Support Weapon) : Arme de soutien

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

● **Avant le début du scénario**

Le joueur en défense puis l'attaquant effectuent leur placement, hors de la vue de leur adversaire. Si la nationalité le permet, chaque joueur peut déployer, sans faire de test de moral, jusqu'à 10 % de ses unités.

Les unités positionnées hors LOS d'unités adverses sont dissimulées sous un « ? ». Dans « Petite Terre », comme les Allemands commencent hors carte, toutes les unités soviétiques bénéficient d'un « ? ». De même, toutes les unités allemandes entrant hors carte, elles sont également dissimulées.

● **Déroulement d'un tour de joueur**

Chaque tour de jeu est divisé en deux tours de joueur, eux-mêmes subdivisés en phases. Un tour de jeu détaillé et très utile, l'Advanced Sequence of Play, est inclus dans le module *Croix de Guerre* et, sous une forme plus lisible, dans l'*ASL annual 93a*. Les actions doivent être accomplies dans l'ordre indiqué. Lorsque l'action est suivie d'un A, seul l'Attaquant peut exécuter l'action ; lorsqu'elle est suivie d'un D, seul le Défenseur peut effectuer l'action ; un B (pour Both) indique que les deux joueurs peuvent l'exécuter.

Nous ne présentons ici que les actions strictement nécessaires pour jouer notre scénario d'initiation, même si certaines règles générales ont été ajoutées. Les règles non utilisées dans la version de base du scénario sont présentées dans les règles spécifiques.

1. **Phase de ralliement** (Rally Phase) :

1.11A - Placer hors carte les troupes qui doivent entrer pendant le tour de joueur (A2.51, A2.52).

1.13B - Recombinaison (A1.32).

1.14B - Récupération d'armes de soutien dans la même Location (A4.44).

1.21A - Tentatives de déploiement (A1.31).

1.22B - Réparations (A9.72, A13.33) puis transferts (A4.431, A13.33).

1.23B - **Ralliements** (A10.6).

1.31B - Retirer les marqueurs DM (A10.62)

2. **Phase de feu préparatoire** (Preparation Fire Phase)

2.22A - **Faire tirer** les unités/armes de soutien Good Order qui le désirent.

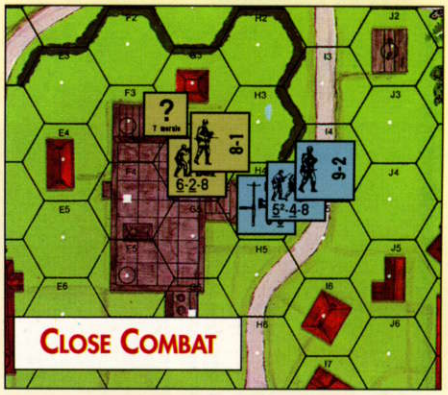
– placer les marqueurs Bounding Fire (A7.25).

– détruire /enrayer, démonter/remonter les armes de soutien (A9.73, A9.8).

3. **Phase de mouvement** (Movement Phase)

La séquence qui suit s'applique individuellement à chaque unité/pile d'unités bougeant ensemble. L'ordre dans lequel les unités/piles bougent est au choix du joueur.

3.22A - N'importe quelle unité Good Order, non Pin, non TI, non marquée d'un pion Prep Fire ou Bounding Fire se prépare à bouger : elle peut abandonner ses armes de soutien (A4.43), déclarer une marche forcée (Double Time - A4.5), un mouvement d'assaut (A4.61) ou un Dash (A4.63).



LA RÉSOLUTION D'UN COMBAT RAPPROCHÉ

Une unité allemande s'est aventurée dans le bâtiment F4 et le Soviétique se décide à faire intervenir sa réserve. Après un mouvement d'assaut qui lui permet de conserver son camouflage et un tir allemand (8 à + 1) sans effet, le groupe de choc engage un corps à corps :

– embuscade : drm russe – 3 (camouflage – 2, chef – 1), drm allemand – 2 (chef).

Si les Soviétiques embusquent les Allemands, ils les tuent sur un jet de dés de 6 ou moins (avec – 1 pour l'embuscade et – 1 pour le chef). Si les Allemands ne sont pas morts et ripostent, à 1 contre 2, ils ne tuent les Soviétiques qu'avec un 4 (+ 1 pour l'embuscade et – 2 pour le chef). Le joueur allemand doit donc réfléchir à deux fois avant de faire feu en phase de tir défensif et perdre son pion « ? »...

Mouvement de l'unité

3.32A - A tout moment de son mouvement, l'unité/pile peut déclarer une marche forcée pour gagner 1 PM supplémentaire, tenter la récupération d'une arme de soutien (A4.44), abandonner une arme de soutien (A4.43).

3.35D - Pendant la phase 3.32, résoudre les attaques de feu résiduel (A8.22, A9.22) contre les unités/piles en mouvement.

3.36D - Pendant la phase 3.32, le Défenseur peut conduire ses tirs défensifs : First Fire (A8.1), Subsequent First Fire (A8.3), Final Protective Fire (A8.31), Snap Shots (A8.15) et Fire Lanes (A9.22) contre les unités en mouvement. On place si nécessaire les marqueurs de feu résiduel (A8.2, A9.22) ainsi que les marqueurs First Fire ou Final Fire.

3.53B - Retirer les marqueurs Residual.

4. **Phase de feu défensif** (Defensive Fire)

4.11D - Placer les marqueurs Final Fire.

4.21D - **Faire tirer** les unités qui ne sont marquées ni d'un pion First Fire (sauf contre les unités adjacentes ou dans le même hex.) ni d'un pion Final Fire.

4.32D - Retirer les pions First et Final Fire.

5. **Phase de tir d'exploitation** (Advancing Fire Phase)

5.22A - Les unités marquées d'un pion Bounding Fire tirent à pleine capacité (A7.25).

– les unités qui ont bougé **tirent à demi puissance** (prendre en compte l'Assault Fire).

5.33A - Retirer les marqueurs Prep et Bounding Fire.

6. **Phase de déroute** (Rout Phase)

Cette séquence s'applique d'abord à l'Attaquant puis au Défenseur.

6.11B - Les unités qui le désirent peuvent casser volontairement (A10.41).

– placer les marqueurs DM sur les unités non DM qui doivent dérouter A10.62).

SCENARIO ASL/VV 16

PETITE TERRE

Stanichka, URSS, le 4 février 1943

Le 4 février, une opération combinée soviétique visant à encercler les troupes allemandes du Kouban échoue presque complètement. Seul un petit groupe de fusiliers-marins réussit un audacieux débarquement au coeur même du port de Novorossisk. Les soldats du major Kunikov prennent position dans une école à Stanichka et se préparent à affronter l'inévitable contre-attaque allemande. Un détachement du Grenadier Regiment 186 est envoyé réduire la tête de pont, mais les Soviétiques bloquent net sa progression. Les Allemands encerclent alors l'école. Ses défenseurs vendent chèrement leur peau et donnent le temps aux renforts de débarquer. Les Soviétiques, sous la férule du commissaire politique Brejnev, vont alors tenir jusqu'au bout la tête de pont qu'ils baptisent « Petite Terre ».

BALANCE

★ Echanger le 9-1 contre un 9-2.

✙ Echanger un 4-4-7 contre un 5-4-8

PLACEMENT DES CARTES

Seules les rangées A-P sont jouables.

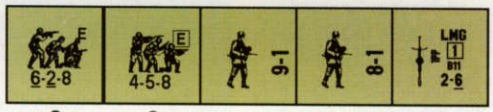
N

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand gagne s'il sort 10 CVP entre A3 et C1 compris. Règles standard (13 CVP). Règles avec blindés (16 CVP).

	✙ 1	2	3	4	5	6	FIN
★ Les Russes se placent en premier							
✙ Les Allemands se déplacent en premier							

Eléments du groupe Kunikov [ELR : 5]
se placent à l'intérieur et sur le périmètre B10-H7-H5-I5-I1 {SAN : 3} :



3 3 3

Eléments du Grenadier-Regiment 186 [ELR : 4]
entrent entre I10-P10 compris {SAN : 2} :

2 4 4 2

Conception du scénario : Jean Devaux et Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES les conditions météo sont *Wet* et sans vent au début du scénario.

VERSION STANDARD **Russes** : ajouter un 6-2-8, un Hero (A15.2), un DC (A23), cinq ? (A12.1-11) et deux Fortified Locations (B23.9). Les MMC russes sont commandos (H1.24) et ont tous Assault/Spray Fire (A7.36 et A9.5). **Allemands** : échanger les 5-4-8 par deux 8-3-8 Assault Engineer (H1.22) et ajouter deux DC (A23) et un FT (A.22).

VERSION BLINDÉS version standard **plus** : **Russes** : ajouter un 45L AT (Russian Gun note 7), un 2-2-8 et un ATR (C13.2). Les Russes se placent de B10 à P2 compris. **Allemands** : ajouter un Pz 38(t)E (German vehicule note 8).

6.21B - Effectuer toutes les **déroutes**.
- les chefs peuvent accompagner les unités qui déroutent (A10.711).
- effectuer les éliminations pour impossibilité de déroute (A10.5)
- résoudre les Interdictions (A10.53).

7. **Phase d'assaut** (Advance Phase):
7.11A - Transférer les armes de soutien.
7.21A - L'infanterie Good Order, non Pin, non TI, **peut progresser** (A4.7).
- elle devient CX si elle progresse dans un terrain difficile (A4.72).

8. **Phase de combat rapproché** (CC)
Cette phase s'applique à chacune des Locations où des unités ennemies se trouvent en présence dans le même hex.
8.11B - Placer les unités cachées sur carte, sous un « ? » puis révéler leur puissance de feu en éliminant les leurres (A11.19).
8.12B - Résoudre les embuscades si la progression en CC est faite dans un bois, une maison (A11.4) ou par (ou contre) une unité/pile dissimulée par un « ? ».
8.14B - Vérifier si le Close Combat est séquentiel en cas d'embuscade (A11.3).
8.15B - Déclarer, éventuellement, le retrait du Close Combat (A4.43).
8.16B - Déclarer si un SMC va agir seul ou l'associer à une autre unité (A11.14).
8.21B - Déclarer les attaques séquentielles (A11.3 - 34) ou toutes les attaques simultanées (A11.12) en commençant par l'attaquant. Révéler toutes les unités qui effectuent / conduisent une attaque (A11.19).
8.24B - **Résoudre les combats rapprochés.**
8.43B - Retirer les marqueurs TI et Pin.
8.44A - Placer un « ? » sur les unité /piles Good Order, non dissimulées qui satisfont aux critères nécessaires (A12.12-122) .

Après ces explications un peu techniques, il est temps de vous faire les dents sur le scénario fourni dans ce numéro. L'action est historique même si les variantes mettent en scène des matériels dont la présence n'est pas certaine. Nous vous suggérons de jouer au moins une fois la situation de départ avec l'OB indiqué et en employant un minimum de règles afin de bien maîtriser les fondements du système.

Pour la version la plus simple, les règles suivantes sont **à ignorer** :
- Rally Phase : Recombine et Deploy
- Prep Fire Phase : Mopping Up (A 12.153), Kindling Attempt (B25.11), Entrench (B27.11)
- Movement Phase : Bypass (A4.3), Assault Movement (A4.61), Dash (A4.63), Infantry OVR (A4.15), Climbing (B11.41), Smoke Grenades (A24.1), Snap Shot (A8.15), Search.
- Defensive Fire Phase : rien
- Advancing Fire Phase : Assault Fire (A7.36)

Le reste du tour de joueur n'est pas modifié avec les exceptions suivantes : Cowering (A7.9), Spray Fire (A9.5), Heat of Battle (A15), Prisoners (A20), Buildings Levels (B23.421) et l'ELR (A19.1) ne sont pas utilisés.

Nous vous conseillons d'introduire une ou plus de ces règles lors d'autres parties avant de profiter de la version « standard ». Sachez que les règles de mouvement (Assault, Bypass, Dash) favorisent l'assaillant.

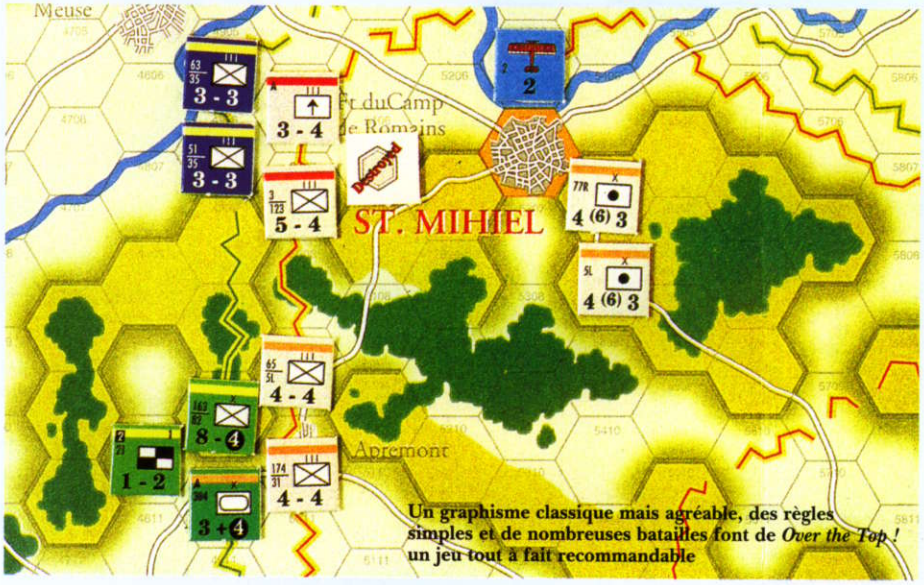
En suivant les étapes indiquées ici et après une lecture rapide des règles de bases de l'infanterie, vous voilà prêt pour votre première partie d'ASL. C'est simple, non ? Dans les prochains articles, nous verrons dans l'ordre l'artillerie, les blindés et les « divers ». A présent, la Croix de fer ou l'Ordre de l'Etoile rouge sont à portée de main. A l'assaut ! ❐

OVER THE TOP !

La Grande Guerre a trouvé sa série

AVEC CE jeu à l'échelle opérationnelle, Decision Games relève le difficile défi d'offrir un système de jeu facile d'accès, agréable et capable de simuler toutes les campagnes de la Première Guerre Mondiale. Chapeaux bas, le pari est gagné !

Grégory ANTON



Un graphisme classique mais agréable, des règles simples et de nombreuses batailles font de *Over the Top !* un jeu tout à fait recommandable

La Première Guerre Mondiale, après une longue période de désintérêt, devient un sujet à la mode dans le milieu des jeux d'histoire. Depuis plusieurs mois en effet sortent régulièrement des jeux qui se proposent de simuler l'une ou l'autre des campagnes de cette terrible guerre. Avec *Over the Top!*, Decision Games frappe un grand coup en proposant rien moins que quatre campagnes à l'échelle opérationnelle de cette guerre : l'offensive russe de 1916 menée par le général Brusilov, la prise de Riga par les Allemands en 1917, la réduction du saillant de Saint-Mihiel par les troupes américaines en 1918 et la course à Damas par les Alliés, également en 1918.

Bref, ce jeu permet de jouer tour à tour tous les belligérants de cette guerre, y compris les Américains et les Turcs, et sur tous les fronts. Surtout, comme le faisait SPI à l'époque de ses célèbres Quadrigames, les quatre scénarios utilisent des règles communes.

LE COMMANDEMENT PRIME

Avec un livret de règles de seulement onze pages, dont trois consacrées aux règles optionnelles, ce jeu est relativement simple d'accès même pour des débutants. Ainsi, on trouve des zones de contrôle rigides et des résultats de combat traditionnels.

Pour autant, le système de jeu n'est pas exempt d'originalités afin de simuler la période étudiée. D'abord, la séquence de jeu introduit, à la suite des mouvements, un échange de tirs d'artillerie et, à la suite de la phase de combat, une phase d'exploitation. Cette dernière, plus courante dans les jeux mettant aux prises des blindés, est la première manifestation de l'importance du commandement. En effet, seules les unités commandées au début du tour et les unités « autonomes » (les chars, les Américains, les Strosstruppen... et Lawrence d'Arabie !) peuvent en profiter pour se déplacer une seconde fois de la moitié de leur potentiel de mouvement. Or, pour être commandées, les unités doivent se trouver dans un rayon extrêmement réduit autour de leur trop rares QG (le plus souvent à un ou deux hex. du QG). Pourtant, ce second mouvement est souvent crucial pour exploiter une brèche dans le dispositif adverse.

En outre, le fait de ne pas être commandé entraîne d'importants malus lors de la résolution des combats, que l'on soit l'assaillant ou le défenseur, mais dans une moindre mesure pour ce dernier. Le cumul de ces deux règles fait que les joueurs doivent accorder la plus grande importance au positionnement de leurs QG car ils sont la clé pour effectuer une offensive, voire une défense, victorieuse. Par conséquent, compte tenu de leur faible rayon de commandement, les offensives se déroulent le plus souvent sur un front étroit.

Enfin, comme les QG, autour desquels s'organise toute offensive comme on vient de le voir, ont un potentiel de déplacement réduit, il est utopique de croire pouvoir effectuer des percées dignes de la Seconde Guerre mondiale. Comme on le sait, la Première Guerre se caractérise par les difficultés à exploiter les succès initiaux, et cet ensemble de règles les reproduit très bien.

L'OMNIPRÉSENCE DE L'ARTILLERIE

L'autre caractéristique majeure de la Grande Guerre est la place prépondérante qu'occupa l'artillerie. Or, dans les scénarios, aux côtés des brigades d'infanterie (majoritaires), de cavalerie (au fort potentiel de déplacement), de Strosstruppen, de chars (aux capacités offensives spéciales) se trouvent les brigades d'artillerie.

Ces dernières disposent à chaque tour de deux phases de bombardement, avant chaque phase de combat, pour faire sentir tout leur poids. Essentiellement, les joueurs doivent continuellement faire des choix lors de ces phases. Quelles cibles attaquer ? Combien d'unités d'artillerie doivent être combinées sur une même cible ? En effet, les résultats d'un bombardement sont loin d'être identiques suivant ces choix.

Concentrer son feu sur peu de cibles accroît les chances de réduire les unités visées alors qu'un feu moins massif cherche davantage à désorganiser l'adversaire. Quand on sait également qu'un adversaire désorganisé combat avec de sérieuses contraintes, en défense comme en attaque, qu'il ne peut plus faire de bombardement s'il s'agit d'une unité d'artillerie et qu'un QG désorganisé a son rayon de commandement réduit à son seul hex., il peut sembler plus intéressant de causer beaucoup de désorganisation avec l'artillerie plutôt que de réduire une poignée d'unités seulement.

A l'usage, il semble qu'un assaillant a davantage d'intérêts à concentrer son feu sur peu de cibles pour les réduire (notamment les

Over the Top ? : le titre du jeu de Decision Games est une expression caractéristique de la guerre des tranchées, et peut se traduire par « *On grimpe !* », le « top » étant bien sûr le sommet de la tranchée, qu'il faut franchir d'un bond par les échelles et passages prévus à cet effet, en exposant dangeureusement son corps aux tirs adverses... Pour ressentir l'angoisse de ces terribles moments, nous recommandons à nos lecteurs les chefs d'œuvre d'Ernst Junger, *Orage d'acier* ou *Lieutenant Sturm* principalement. Dans *Les Sentiers de la gloire*, film polémique mais superbe, Kirk Douglas, magnifique capitaine français, lance au sifflet une funeste assaut « over the top » !

GREAT WAR IN THE EAST

Edité par SPI en 1978, ce jeu propose lui aussi quatre campagnes de la Grande Guerre à l'échelle opérationnelle. Il s'agit de l'offensive allemande sur le Caporetto, de l'offensive russe de Brusilov, du conflit en Serbie et Galice et la conquête de la Pologne par les allemands. En outre, un *S&T* a offert un scénario additionnel sur la campagne de Tannenberg. D'une plus grande complexité qu'*Over the Top!*, ce jeu met surtout l'accent sur les problèmes de commandement et d'attrition des combats. Bien que très difficile à trouver aujourd'hui, il demeure un « classique » de cette période et reste très recherché. Précisons que Decision Games, dans sa politique de réédition des vieux titres SPI, envisage de rééditer deux des campagnes de ce jeu.

LES SCÉNARIOS DU JEU

L'offensive de Brusilov

Cette grande offensive de l'armée russe en 1916 faillit éliminer l'Autriche-Hongrie du conflit. Cependant, elle coûta si chère à la Russie qu'elle joua un rôle notable dans les événements révolutionnaires qui allaient suivre.

Dans ce scénario, le joueur russe doit accorder une grande attention aux deux premiers tours, lorsqu'il bénéficie d'importants avantages simulant l'effondrement du front autrichien. Pendant cette période, il doit concentrer ses moyens en vue d'effectuer quelques percées dans le dispositif adverse. S'il échoue, le reste de la partie lui semblera très long... Côté autrichien, il est crucial d'identifier au plus vite les axes d'attaques majeurs russes et d'y envoyer au plus vite des renforts sans se laisser berner par des diversions.

La prise de Riga

L'une des dernières offensives allemandes dans une Russie déjà secouée par les mouvements révolutionnaires, mais où s'illustrèrent pour la première fois les Strosstruppen, troupe d'assaut qui préfigure le combat d'infanterie moderne.

Il s'agit du scénario le moins intéressant de la boîte. En effet, les Allemands disposent de bonnes troupes, d'une puissantes artillerie et d'excellents QG alors que les Russes n'ont rien de comparable à leur opposer. Du coup, la victoire allemande est trop évidente. Le seul atout du scénario est qu'il est le seul à proposer des Strosstruppen.

La réduction du saillant de Saint-Mihiel

Il s'agit de l'un des premiers engagements des troupes américaines en France en 1918. Avec ce scénario, le joueur allié a la joie de manœuvrer les très puissantes unités américaines. D'ailleurs, celles-ci doivent toujours être à la pointe des offensives si le joueur allié veut emporter la victoire. Les troupes françaises – sur ce front – sont en effet trop faibles pour faire autre chose que tenir la ligne là où le joueur ne désire pas attaquer. En face, même si la force de frappe américaine est impressionnante, l'armée allemande n'est pas ridicule et devrait être capable de réserver des surprises à un joueur allié trop insouciant. Il s'agit probablement de l'un des meilleurs scénarios de la boîte.

La course à Damas

Après la prise de Jérusalem, le général Allenby, avec l'aide du légendaire Lawrence d'Arabie, se lance à l'assaut de Damas en 1918, afin d'en finir avec la puissance de l'empire turc dans cette région. Même si l'armée turque est inférieure à l'armée anglaise, elle est suffisamment nombreuse pour entraver une progression rapide des alliés. En fait, les premiers combats massifs sur la ligne de front devraient rapidement faire place à une guerre de mouvement où les ZdC turques, si elles sont bien utilisées, peuvent considérablement ralentir l'avancée alliée. L'issue de cette guerre d'usure dépend alors souvent des pertes initiales infligées à l'armée turques lorsqu'elle est déployée dans ses tranchées.

Japanese Invade Hawaii • 1848: Europe in Revolution
Strategy & Tactics
NUMBER 186
OVER THE TOP!
The Battles of Mons & The Marne, 1914
Also in this issue:
Evolution of British Infantry
For Your Information

La bataille de Mons (paru dans S&T n° 186)

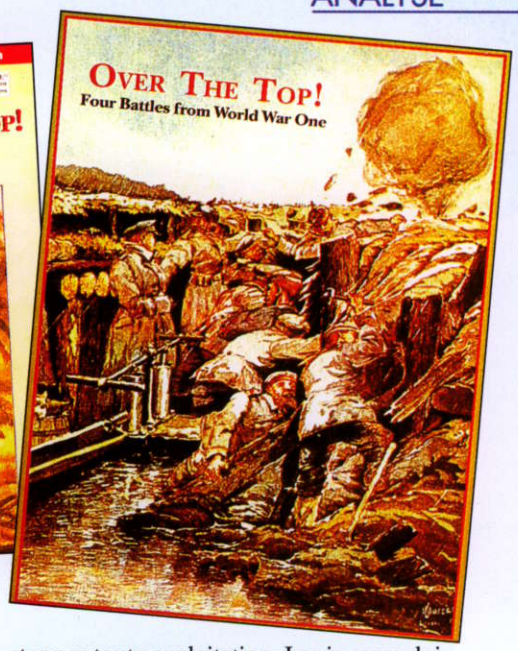
Le Corps expéditionnaire britannique fait face en 1914 à toute la première armée allemande qui traverse la Belgique. Le joueur britannique a la lourde tache d'empêcher l'armée allemande de quitter la carte tout en lui infligeant des pertes. En fait, il semble que l'armée anglaise ne doit pas établir une ligne et la défendre à tout prix, mais plutôt opérer des replis progressifs afin d'éviter de supporter tout le poids des forces allemandes à chaque tour, et échapper surtout aux inévitables encerclements allemands. A l'inverse, l'armée allemande n'a d'autres choix que de marcher au plus vite vers le sud.

La bataille de la Marne (paru dans S&T n° 186)

La célèbre bataille de la Marne de 1914, où Joffre arrête l'avancée des Allemands vers Paris.

Avec beaucoup de pions et un espace relativement important, il s'agit du plus important scénario proposé dans cette série. Les forces sont à peu près égales mais la supériorité de l'artillerie allemandes est bien rendues. Il s'agit d'un scénario équilibré et intéressant. On en regrette d'autant plus que la carte soit affreuse (en noir et blanc !). Autre curiosité, l'absence de Paris sur la carte !

Enfin, les campagnes de Lemberg et de Verdun devraient bientôt être proposées dans un prochain *Strategy & Tactics*.



unités de soutien comme l'artillerie ou les QG et sur le point de rupture visé), alors que le défenseur doit davantage chercher les désorganisations qui gêneront les attaques et les exploitations ultérieures. Cette conduite est également dictée par les circonstances, car l'assaillant est plus à même de concentrer des moyens sur le secteur où il désire percer que le défenseur.

DES REGLES OPTIONNELLES INDISPENSABLES

A côté des règles de base, les joueurs ne doivent pas ignorer les règles optionnelles, qui ajoutent d'autres particularités de cette guerre ou introduisent dans les parties une incertitude afin d'en faire varier les issues. Ainsi, elles permettent de suivre l'évolution des tactiques d'artillerie et de l'aviation au cours du conflit. Les attaques au gaz sont également couvertes. Dans le domaine de l'incertitude stratégique, le « brouillard de la guerre » apparaît avec l'interdiction d'observer les piles adverses, mais des règles de reconnaissance existent aussi. Les joueurs gagnent aussi la possibilité de modifier rapports de force ou potentiels de déplacement en dépensant des points de moral. Il existe enfin des événements aléatoires qui ajoutent du sel aux parties.

Bref, toutes ces règles ajoutent une grande variété aux parties sans nécessiter pour autant d'importants efforts de la part des joueurs. En outre, elles permettent de varier un jeu qui pourrait sinon, en raison du côté classique de ces règles, apparaître comme identique quel que soit le belligérant ou le théâtre d'opérations joué.

UN RÉSULTAT SATISFAISANT

En jouant avec la totalité des règles proposées, les joueurs découvrent un jeu particulièrement intéressant. La table de combat rend souvent les combats sanglants pour les deux partis mais rarement suffisamment pour que la percée ait lieu (il y a peu d'élimination directe). Une unité réduite dispose en effet toujours de ses redoutables ZdC capables de stopper toute exploitation. Les joueurs doivent donc apprendre à utiliser les armes à leur disposition. En fait, les encerclements et/ou les barrages d'artillerie sont indispensables pour effectuer une véritable trouée dans le dispositif adverse, avant que les Strosstruppen et les chars puissent accroître les possibilités de résultats décisifs lors des combats.

Dans le domaine des reproches, on peut regretter le choix des scénarios. Tous ont lieu à la fin de la guerre et il est donc difficile d'observer l'évolution des tactiques de combat, alors même que les règles sont construites à cette fin ! Heureusement, ceci a été corrigé par la sortie d'un *Strategy & Tactics* contenant deux nouveaux scénarios de 1914 (cf. encadré). En outre, la plupart des situations choisies opposent un défenseur et un attaquant clairement définis. Les rapports de force et les conditions de victoire donnent alors peu d'options pour échapper à cette répartition des rôles. Du coup, chacun des deux joueurs ne peut apprécier qu'un aspect du jeu à chaque partie.

Pour autant, capable de simuler correctement les campagnes de la Première Guerre mondiale sans enfouir les joueurs sous des règles trop lourdes, ce jeu est à recommander à tous ceux qui désirent avoir un aperçu de la guerre au début du siècle. En outre, son système de règles génériques adaptables à toutes les périodes et à tous les théâtres d'opérations de la Grande Guerre permettent d'espérer qu'il est le premier d'une longue série, visant à couvrir la plupart des campagnes de ce conflit. Toutefois, attention, il ne faut pas s'étonner si les percées se révèlent moins aisées à réaliser qu'il n'y parait et si l'artillerie semble capable de tout : la Grande Guerre est également parue frustrante à tous les généraux de l'époque ! ❐

OVER THE TOP !

Jeu en anglais édité par Decision Games sur quatres campagnes de la Première Guerre Mondiale à l'échelle opérationnelle. Complexité moyenne, voire faible. Jeu en solitaire possible. Comprend deux cartes, 560 pions et un livret de règles de 16 pages.

Qualités : Simplicité des mécanismes, simulation efficace de l'importance du commandement et de l'artillerie, suivi des progrès technologiques, diversité des scénarios.

Défauts : lenteur du jeu, scénarios parfois déséquilibrés et peu interactifs.

EN POINTE TOUJOURS

Nouvelles règles et extensions

Soutenus par un FM 24/29 en batterie, une section de paras s'élance à l'assaut dans les rizières du Tonkin. *Photo ECPA*

PARU dans le numéro 16 de VaeVictis, *En pointe toujours* a pour vocation de couvrir l'ensemble des combats tactique de la seconde moitié du XXe siècle. En attendant une extension sur les blindés, voici quelques règles supplémentaire et diverses précisions.

Luc Olivier
Avec Théophile Monnier

Cet article comprend une série d'améliorations des règles de base, avec des règles « officielles » et quelques règles optionnelles que les joueurs sont libres d'utiliser ou non.

16 - VAGUE HUMAINE

16.1 - Généralités

La vague humaine est une forme d'attaque en masse utilisée par certaine armées composées de conscrits ou d'unités mal entraînées. Seules les armées qui y sont spécifiquement autorisées peuvent former des vagues humaines, ou selon des règles spéciales de scénarios.

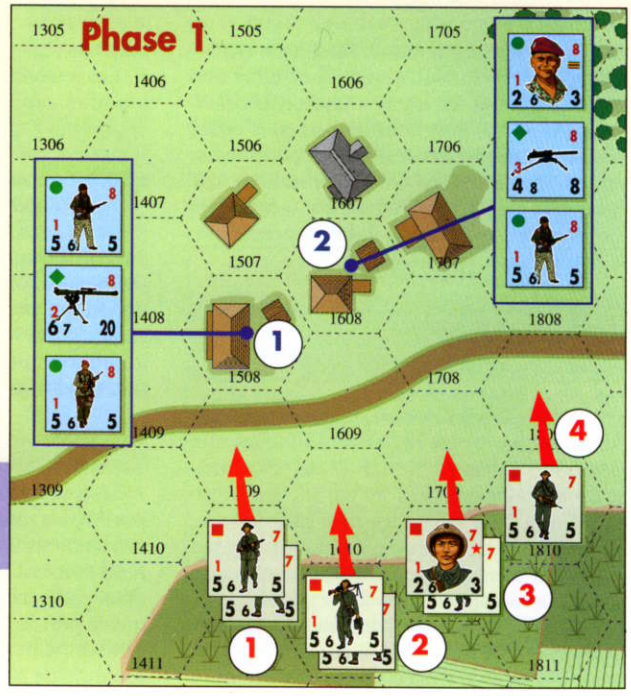
Les unités communistes vietnamiennes (Indochine 1945-1954) peuvent utiliser des vagues humaines.

16.2 - Déclenchement

Lors de l'activation d'une formation, le joueur désigne les unités participant à la vague humaine. Elles doivent toutes être adjacentes ou empilées et au moins une doit se trouver à quatre hex. et en vue d'une unité adverse (qui n'a pas besoin d'être reconnue). Toute les unités de la formation répondant au critère précédent, **et au moins trois** (PC exclu), doivent participer à la vague humaine. Les unités d'armes lourdes ne peuvent pas participer à une vague humaine.

Le joueur annonce la vague humaine et désigne le ou les hex. cibles : le joueur peut désigne jusqu'à trois hex. contigus.

Il effectue alors un **test de moral** (avec le moral du chef de formation). En cas d'échec, les unités peuvent agir normalement mais



EXEMPLE DE VAGUE HUMAINE

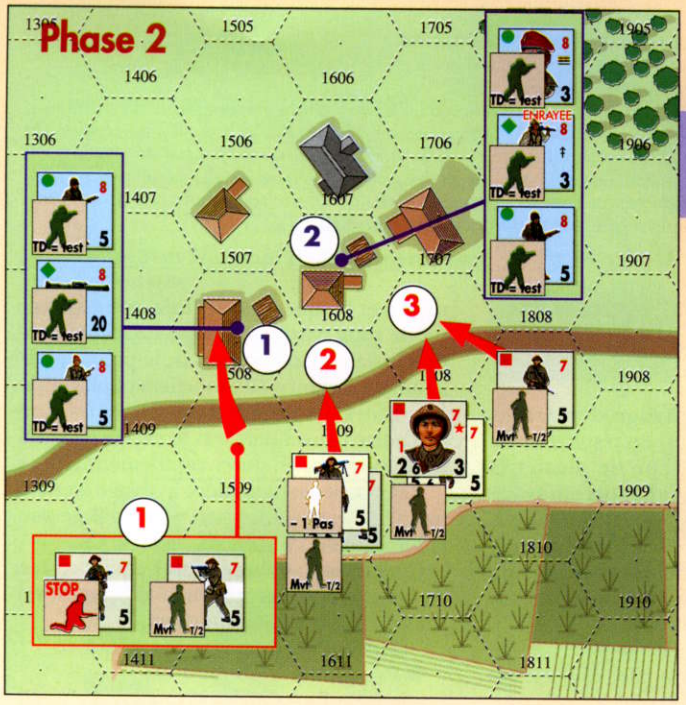
Phase 1 de la vague humaine :

L'objectif des Viets sont les deux maisons situées en 1508 et 1608. Le test de moral est réussi, la vague humaine est lancée.

Tir défensif des Français :

– Fr1 tire sur V1, le facteur de tir est (5 + 5 + 6) x 2= 32, le premier jet de dés donne 9 (– 2 : cible en mouvement), résultat : 1 pas de perte + stoppée pour la première unité, le joueur viet doit refuser le stop et perd un pas supplémentaire : le pion est retourné ; seconde unité : 4 aux dés, résultat : deux pas de perte + stoppée, l'unité reste stoppée. Un marqueur TD est placé sur les Français.

– Fr2 tire sur V2 : le facteur de tir est (5 + 4 + 2) = 11. Au premier tir, le joueur français obtient 10 (– 2 : mvt), résultat : test de neutralisation que l'unité passe. Seconde unité : 12 aux dés, test de stoppage, l'unité viet perd donc un pas, mais la mitrailleuse est enrayée (le pion est retourné sur sa face servant pour mémoire).



n'ont pas le droit de faire une vague humaine ; en cas de réussite, la vague humaine est lancée. Le PC de formation doit participer à la vague humaine, en restant adjacent ou empilé avec les unités qui attaquent

16.3 - Résolution

Toutes les unités sélectionnées avancent simultanément en direction de l'hex. cible, hex. par hex. A chaque hex., le défenseur est libre d'effectuer des tirs défensifs (on résout également les corps à corps). Le mouvement par hex. étant simultané, chaque tir ne peut prendre pour cible qu'une seule unité (ou hex.) de la vague humaine par hex. parcouru.

Pendant leur avance, les unités de la vague doit rester adjacentes ou empilées autant que possible, en comblant les « trous » si des unités sont éliminées. Les unités avancent jusqu'à ce qu'elles puissent entrer dans le ou les hex. ciblés.

NOTE DES AUTEURS

La différence de taille entre les unités viets et françaises est l'un des points qui a posé le plus de problèmes lors de la conception du jeu. En effet, en Indochine, les Français combattent la plupart du temps en totale infériorité numérique, souvent à 10 contre 1. Représenter les unités viets au niveau du groupe aurait rendu les parties déséquilibrées car le joueur viet-minh aurait été en mesure de submerger son adversaire sous le nombre. Par ailleurs, la puissance de feu d'un groupe de combat français est largement supérieure à celle d'un groupe viet-minh, et jouer une masse de pions avec 1 ou 2 de puissance de feu n'est pas très intéressant...

Nous avons donc choisi de représenter les formations viet-minh au niveau de la compagnie, avec des pions représentant une trentaine d'hommes. Toutefois, pour éviter des aberrations (dix paras français tuant trente Viets en un tournemain...), les pions viets sont dorénavant plus résistants, avec trois pas de pertes, ce qui rend les scénarios bien plus équilibrés !

A première vue, cet arrangement ne devrait être nécessaire que pour les conflits faisant intervenir des armées très dissemblables (guerre de Corée par exemple), et en tout cas pas pour la guerre du Vietnam, les groupes de combat VC étant bien mieux équipés.

Phase 2 de la vague humaine :

Les unités viets continuent d'avancer ; V1 fait un assaut contre Fr1.

Résolution de l'assaut :

La résolution de l'initiative donne comme ordre de résolution des corps à corps : groupe de combat français - viet - autres groupes français. Le joueur français obtient 5 et élimine d'emblée donc l'unité viet.

Tir défensif des Français :

– Fr2 tente de tirer sur V2 : le test de cadence est réussi pour le groupe de combat et le chef, mais raté pour les servants. Le facteur de tir est (5 + 2) x 2 = 14. Première unité : 8 (– 2 : mvt) = test de neutralisation que l'unité viet réussie ; seconde unité : 4 au dés : un pas de perte et un stop, l'unité viet subit donc deux pertes.

16.3 - Effets particuliers

En cas de résultat Stoppé, une unité effectuant une vague humaine doit l'absorber par une perte, sauf si cela la détruit.

Au corps à corps, une unité en vague humaine bénéficie d'un modificateur de **– 1** aux dés de résolution (pas au test d'initiative), pendant son activation uniquement.

ERRATA

● **Points de mouvement (rappel)**

Le nombre de points de mouvement de toutes les unités est de **4**.

● **Assaut**

Pour obtenir un résultat sur la table d'assaut, il faut faire moins **ou égal** que le chiffre indiqué (et pas seulement moins). L'exemple d'assaut est donc correct.

MODIFICATIONS DE REGLES

1.2 - Réduction des unités

Pour représenter la taille plus importante de unités viet-minh (un pion = une trentaine d'hommes), toutes les unités de combat VM, hors PC et armes lourdes, possèdent **trois pas de perte**.

Lors de la première perte, un marqueur perte VM est posé sur l'unité, **qui conserve toutes ses capacités**. Une deuxième perte retourne l'unité et une troisième perte supprime le pion. (Note : par manque de marqueurs disponibles, le joueur devront utiliser un marqueur quelconque pour représenter la première perte).

Un résultat Eliminé suite à un tir ou un corps à corps correspond à **deux pas de perte**.

7.2 - Empilement

Le camp viet-minh peut empiler **deux pions par hex.**, en plus des PC et armes lourdes. La taille des unités (7.2) ne s'appliquent donc plus, même si les unité VM sont plus importantes.

8 - Unité non reconnue

Le modificateur pour un tir contre une unité camouflée devient « **x 1/2** » (puissance de feu divisée par deux).

Ce modificateur s'applique également aux tirs de **mortiers** sur carte (mais pas aux tirs d'artillerie). Les modificateurs précédents (« + 2 » et « + 1 ») ne s'appliquent plus.

9.2 - Limitation de tirs groupés

Pour simuler le manque d'entraînement ou de moyens de communications de certaines armées, des règles de scénarios ou de nationalités peuvent limiter la possibilité de faire des groupes de feu entre unités adjacentes.

Les mortiers viet-minh ne peuvent tirer en groupe que s'ils se trouvent empilés, et non plus adjacents.

10.10 - Tirs d'artillerie pré-enregistrés

Les tirs d'artillerie (ou les interventions

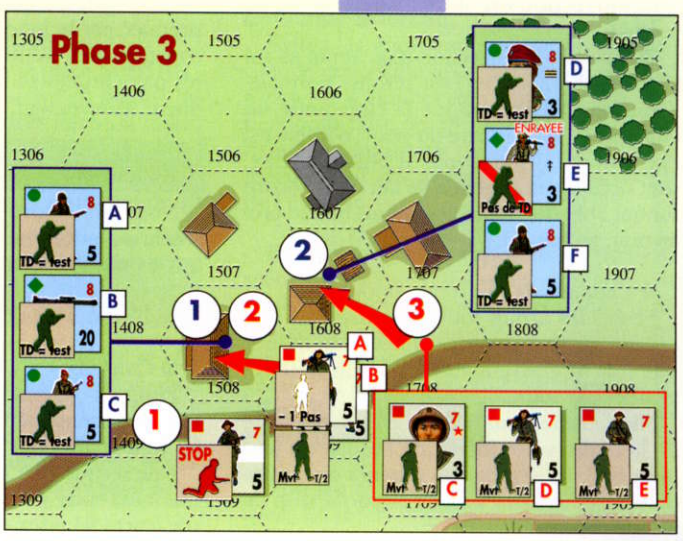
Phase 3 de la vague humaine :

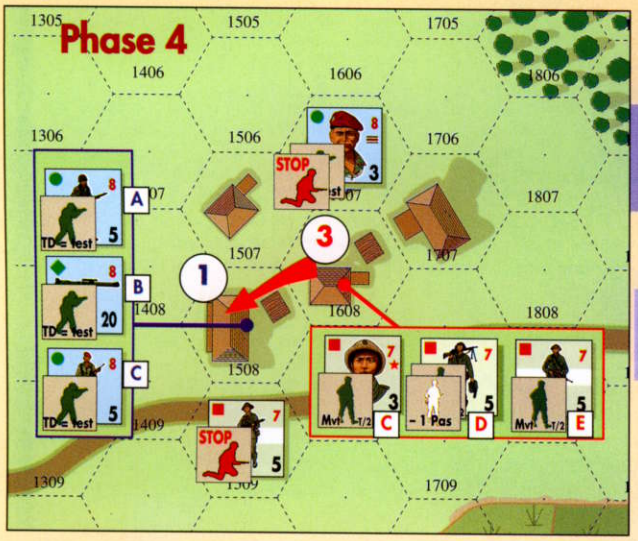
Les unités viets continuent d'avancer : V2 fait un assaut contre Fr1 et V3 contre Fr2.

Résolution des assauts :

– V2 contre Fr1 : la résolution de l'initiative donne comme ordre de résolution des corps à corps : FrB, VA, FrA, FrC et VB. Le résultat du premier corps à corps élimine VA qui ne peut répliquer, le second corps à corps (FrA) élimine le second viet. RAS !

– V3 contre Fr2 : la résolution de l'initiative donne comme ordre de résolution des corps à corps : FrF et VD en simultané, puis FrE, VE, VC et FrD. Le résultat du premier corps à corps élimine FrF et provoque deux pas de pertes à VD, les servants de la mitrailleuse (FrE) font une perte à l'unité viet VE qui réplique et élimine les servants, les deux derniers corps à corps (chefs) ne donnent aucun résultat. Le joueur français recule son chef survivant en 1607 et celui-ci devient stoppé. Les Viets ne peuvent pas poursuivre car ils ont atteint la cible de la vague humaine.





aériennes) pré-enregistrés sont des missions d'artillerie sélectionnées avant le début du scénario, et qui interviennent dès la phase d'artillerie du tour 1.

Après le placement des deux camps et avant le début du jeu, le joueur sélectionne simplement les hex. ciblés pour ses tirs d'artillerie. La règle de délai s'applique toujours, éventuellement modifiée. Les tirs d'artillerie enregistrés sont indiqués selon les scénarios.

11.2 - Neutralisation

Au moment du ralliement, l'unité neutralisé peut choisir, au lieu de jeter un dé, de bouger d'un hex. Cet hex ne doit pas être adjacent à un ennemi.

Une unité neutralisée adjacente à un ennemi subit un **+ 1** à son dé de ralliement.

Lors du test de ralliement, un **12** non modifié aux dés fait perdre un pas de perte.

13 - Assaut

Le marqueur camouflage ne joue que pour le premier round du corps à corps.

Le modificateur pour les servants et PC passent à **+ 3** (au lieu de + 2).

14 - Appui aérien

Afin de rendre l'appui aérien légèrement plus efficace, la modification suivante s'applique.

Le joueur respecte toujours la procédure de délai, en demandant une intervention un tour en avance. En revanche, lorsque l'aviation intervient, le joueur pose librement le marqueur sur l'hex. ciblé de son choix, qui n'a pas besoin d'être noté préalablement.

La correction est alors résolue de façon normale.

Exception : la correction d'un appui au sol (chasseur-bombardier) est résolue normalement mais l'avion frappe la cible **amie ou ennemie** la plus proche du point d'impact si l'hex. final est inoccupé. Si plusieurs hex. sont occupés, la sélection se fait dans l'ordre suivant : blindés, véhicules, moins bonne protection, au hasard.

● **Cadence de tirs** (règle optionnelle)

Seules les armes lourdes possèdent une cadence de tir. Les autres unités peuvent tirer une fois offensivement et une fois défensivement par tour.

Note : cette modification très importante de la règle (voire même de l'esprit du jeu) peut être utilisée par les joueurs qui considèrent qu'*En pointe toujours* implique trop de jets de dés...

Phase 4 de la vague humaine :

Les unités viets continuent d'avancer : V3 fait un assaut contre Fr1

Résolution de l'assaut :

– V2 contre Fr1 : la résolution de l'initiative donne comme ordre de résolution des corps à corps : FrA, FrC et VD en simultané, FrB, VE et VC. Le résultat du corps à corps en simultané est le suivant : FrA provoque deux pas de pertes et élimine VD, FrC en provoque un sur VE, enfin FrA perd un pas lui aussi. Le corps à corps du canon sans recul français (FrB) ne donne rien. Enfin le PC viet, fanatisé (!), provoque une perte et élimine ainsi FrB.

Précisions sur les règles

● **Enrayage des armes lourdes** : si un résultat de tir d'un groupe de plusieurs pions indique un enrayage ou un manque de munitions (résultat 11 ou 12), on rejette un dé par arme lourde. Le plus gros dé indique l'arme enrayé, en cas de ex-aequo, tous les ex-aequo sont enrayés.

● Lors d'un tir sur une pile, on jette les dés pour chaque pion de la pile. Sont-ils tous valables pour l'enrayage ? *Oui.*

● Si plusieurs unités restent bloquées suite aux tirs et qu'il y a sur-empilement comment cela se passe-t-il ? *Disperser les unités en surplus dans les hex. adjacents à la fin du tour.*

● Une unité garde son marqueur Mouvement pour tout le tour, sauf si elle est neutralisée ou stoppée, dans ce cas, elle le perd instantanément.

● Lorsqu'une formation devient démoralisée en fin de tour, que deviennent les unités qui sont actuellement commandées par une autre formation ? *Elles sont intégrées de fait par ces autres formations et restent non démoralisées. Elles comptent comme faisant partie de cette nouvelle formation.*

● Une arme lourde en batterie peut-elle reculer avant un assaut ? *Non.*

● Une unité déjà activée peut-elle reculer avant un assaut ? *Non.*

● L'observation pour le tir indirect ne fait pas perdre le camouflage.

● **Les parachutages** : les formations parachutées sont considérées comme activées en premier par le joueur actif. Le parachutage constitue leur activation du tour et les unités parachutées sont recouvertes d'un marqueur Mouvement.

Précisions sur les scénarios

Nous conseillons vivement, pour tous les scénarios Indochine, de passer les unités viets à **trois pas de perte**.

Scénario 1 : bataille du rail

● **Conseils**

Français : attention à la section lourde VM qui est extrêmement efficace, utiliser à fond les fumigènes pour masquer les PC VM.

Une section (par exemple les commandos-marines) entre de l'autre côté de la voie ferrée (carte B) pour s'installer en bordure de rizière et bloquer les renforts, voire s'emparer de cette partie du village. La section lourde s'installe dans un coin isolé pour des tirs à longue distance aux mortiers et placer des fumigènes. La Légion d'un côté et les paras de l'autre convergent vers le village de la carte A pour s'en emparer rapidement.

VM : la cie de bleus tient le village au maximum. Les renforts foncent vers le village pour la lutte finale !

Conclusion : scénario assez équilibré avec de lourdes pertes à prévoir côté français, surtout dues aux tirs de mortiers.

● **Précisions**

– le talus ferroviaire est une gêne visuelle.

– les unités de la compagnie de bleus dans le village est à deux pas de pertes

Scénario 2 : Un coup pour rien

● **Conseils**

Français : largage des paras assez près de l'ennemi. Une section (GC2 par exemple) va prendre la citadelle de Dong Khé, avec une section lourde larguée plus loin pour la soutenir. Une section (GC1 par exemple) prend le village, puis Montmartre avec également

Phase 5 de la vague humaine :

Les unités viets ont bougé de leur quatre hex. de mouvement, et la vague humaine s'arrête **après** la fin des corps à corps sur l'objectif.

Résolution de l'assaut :

Le corps à corps final élimine le PC viet sans provoquer de pertes chez le Français.

Fin du tour :

Les marqueurs Stop sont retirés. Le joueur viet teste pour le remplacement du PC détruit et obtient un chef à – 1. Enfin, le joueur viet vérifie la démoralisation de sa compagnie, il doit obtenir 6 (moral modifié) – 1 = 5 ou moins avec 2d6. Le résultat est 4, le Viet reste devant la position avec son PC et un pas de troupes...

CAMERONE A DONG KHÉ

Nuit du 17 au 18 septembre 1950

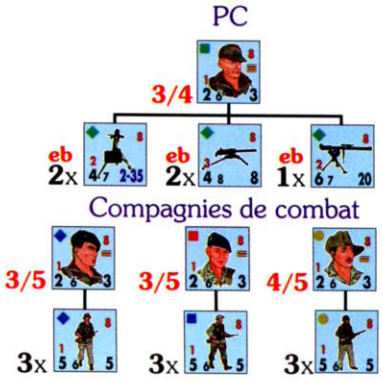
Le poste de Dong Khé sur la RC4 avait déjà été capturé par les viets puis recapturé par les Français en mai 1950. Deux compagnies de légionnaires y sont placées en garnison. Le 16 septembre, un pilonnage violent débute, il ne cessera pas jusqu'à la fin. La première nuit, l'assaut communiste échoue mais la moitié de la garnison est anéantie. Après une nouvelle journée de préparation, un nouvel assaut de nuit commence. Cette fois-ci, le poste doit tomber !

Union française

Restes des 5e et 6e cies du II/3e régiment étranger d'infanterie

Type des unités : **choc**

Distance de commandement : **3 hex.**



Echelon supérieur : **15 hex.**

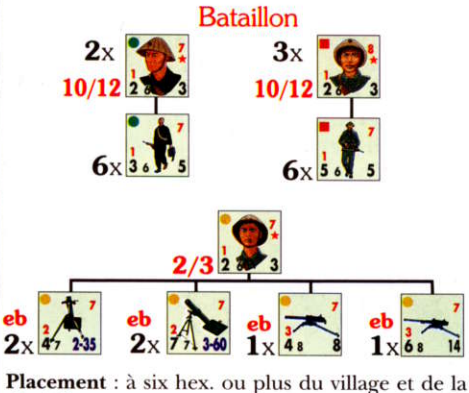
Placement : les unités se placent dans le village et la citadelle.

Viet-Minh

Eléments du TD 36

Type des unités : **ligne pour les moral 7, bleu pour les moral 6**

Distance de commandement : **3 hex.**



Placement : à six hex. ou plus du village et de la citadelle.

Renforts : quand une cie viet est détruite, le joueur peut faire entrer une compagnie de remplacement complète en renfort dès le tour suivant. Lors du test de démoralisation, le joueur est libre de « rater » volontairement son test pour laisser détruire une cie sur carte et en faire entrer une complète. Le joueur peut remplacer de cette manière **4** cies au total. Elles rentrent toutes par le bord A de la carte.

Règles spéciales

Les Français se placent en premier. Les Viets disposent de 12 leurres

Durée : 10 tours

Initiative : + 1 pour le Viet-minh

Fin du tour : à **11** ou plus

– Météo : bonne

– Visibilité : de **nuit**

Terrain :

– village 1 : 1a en A1208, 1b en A1008 ;

– positions préparées en A1010 et A1110 (citadelle de Dong Khé) ;

– collines escarpées.

Aucun camp ne dispose de fumigènes.

Conditions de victoire : le joueur viet gagne en s'emparant des positions françaises mais sans avoir **plus de six** formations désorganisées.

Au matin, la citadelle est occupée et sa garnison anéantie mais les pertes viet-minh auront été terribles. La perte de ce poste participera au désastre de l'évacuation de la RC4 en compliquant le repli de Cao Bang et son recueil.

une section lourde qui couvre, notamment avec des fumigènes. Le PC Ops aura comme objectif de bloquer les renforts VM du tour 3.

VM : une compagnie protège les objectifs au plus prêt, la réaction au début sera de tout manière assez faible (la cie lourde est dans le village). Les renforts doivent foncer vers le village pour gêner le Français.

● **Précision ou modification**

– comme le lieu précis d'entrée des renforts VM est connu, le comité d'accueil est sanglant : les Viets peuvent donc entrer n'importe où sur le bord de la carte.

– conditions de victoire : match nul si plus de deux formations françaises sont désorganisées.

Scénario 3 : La longue marche

● **Conseils**

Français : avec les sections viets à deux pas de pertes, il vaut mieux s'installer tranquillement en défensive dans le bois devant le village, puis détruire les VM au fur et à mesure de leur arrivée. Avec des sections à trois pas de perte et des risques de vagues humaines, la situation est beaucoup plus difficiles, mais il est possible de tenir en reculant pas à pas.

VM : les renforts sont fragmentés et sans grande puissance. Deux solutions sont possibles : soit attendre cinq tours pour un assaut en masse, soit tenter de s'infiltrer pour bloquer la sortie des Français.

● **Modifications**

– l'hex 2b de la colline se place en B2109.

– tout le bataillon viet arrive au tour 1 ! La compagnie de renforts entre normalement.

– un tour se termine sur un résultat de **11 ou plus** (voir 5.4).

Scénario 4 : Au cul des viets !

● **Conseils**

Français : il suffit de s'installer en défensive avec une section dans le bois au nord de la route, une section au sud de la route dans le bois sur la colline avec la MG de la section lourde. Les deux autres mortiers sont dans le bois plus en arrière. Le principe est d'attendre l'ennemi et faire feu de toutes ses armes !

VM : la grosse difficulté est l'entrée des renforts sur un hex. unique, ce qui provoque immédiatement de terribles dégâts (voir modifications). Il faut foncer dans le bois le plus proche et essayer de grignoter les Français, mais dans tous les cas il est difficile de sortir les dix points demandés.

● **Précisions et modifications**

– l'hex. 2b de la colline se place en B2109 ;

– la première cie VM arrive en B0107, les deux autres peuvent entrer dans un rayon de trois hex. autour de cet hex ;

– la durée du scénario passe à quinze tours ;

– un tour se termine sur un résultat de **10 ou plus** (voir 5.4).

CONSEILS DE JEU

● **Tirs et assauts**

L'assaut est beaucoup plus radical et efficace que le tir pour détruire un ennemi, mais il est évidemment plus risqué. A cet effet, il est quasiment indispensable pour le joueur viet d'utiliser les vagues humaine (avec le passage à trois pas de perte et deux unités d'empilement.

Le tir, en revanche, est beaucoup moins efficace mais peut préparer le terrain. Rappelez-vous qu'un ennemi neutralisé est une proie facile pour un assaut.

Une tactique valable est de faire tirer toutes les unités d'une formation, sauf une qui partira à l'assaut. Mieux encore, toute les unités tirent pour préparer le terrain et le PC de formation donne son action pour qu'une unité parte à l'assaut et liquide l'ennemi neutralisé ou réduit par le feu.

● **Progression**

Les cartes, relativement petites, présentent peu de blocages de lignes de vue, il faut donc progresser avec prudence. Comme dans tous les jeux tactiques, les fumigènes doivent être utilisées sans modération, elles bloquent la ligne de vue et sont donc très efficaces pour cloisonner le terrain.

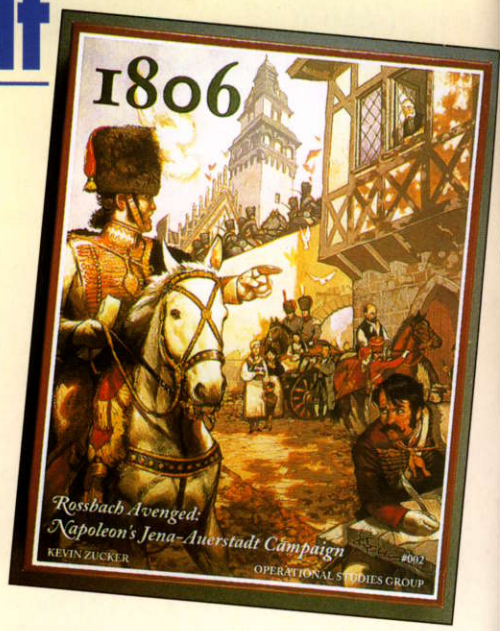
Evitez les empilements intempestifs car chaque unité subit le tir. Le joueur viet-minh sera tenté d'empiler ses compagnies de mortiers pour faire des groupes de feu, c'est un risque important car de telles piles subiront le feu massif des armes lourdes françaises et de l'aviation.

Enfin, nous vous proposons un nouveau scénario, typique d'un assaut viet, avec une large supériorité numérique et se déroulant la nuit. Les pertes sont généralement lourdes pour l'attaquant mais le résultat quasiment garanti ! Pour en ressentir parfaitement les effets, il est préférable de le jouer deux fois en échangeant les camps.

Bon jeu et à bientôt pour une extension pour *En pointe toujours*. C'est promis ! ❐

1806 : Iena-Auestaedt

Ou l'art de la surprise !



1806 est le deuxième jeu de la nouvelle série, simple et étonnamment performante, de Kevin Zucker. Tout comme son prédécesseur *Six Days of Glory* (campagne de France de 1814), *1806* tire partie d'une situation historique détonnante pour s'afficher d'ores et déjà parmi les grandes réussites du jeu d'histoire napoléonien...

Frédéric BEY

L'intérêt d'un jeu provient toujours de son adaptation à son sujet. La bataille d'Auerstaedt, pendant laquelle le Maréchal Davout résiste avec son seul corps d'armée aux assauts répétés et désordonnés de la principale armée prussienne, n'est pas particulièrement passionnante à jouer à l'échelle tactique : il convient de tenir – ou mourir – sur place et de lancer des contre-attaques limitées, au bon moment. Au regard des effectifs en présence, le joueur français n'a de toute façon pas 50 solutions devant lui ... Inversement, le système de règles et l'échelle de *1806* collent à l'évidence parfaitement à la nature de la campagne de 1806, faites de manœuvres éclairs et de surprises stratégiques.

S'adapter aux circonstances...

Quand Napoléon lance sa Grande Armée contre la Prusse, il sait qu'il a peu de temps pour l'emporter. Le roi Frédéric Guillaume III a déjà concentré 135 000 hommes à l'ouest de la Saxe et l'armée russe est déjà en marche pour le rejoindre. Marchant en trois colonnes, au rythme de 40 kilomètres par jour, les Français traversent les reliefs de la forêt de Thuringe pour déboucher le 10 octobre 1806 sur les arrières et le flanc gauche des Prussiens. Le roi divise alors son armée en deux, 48 000 hommes sous Hohenhole et 63 000 sous Brunswick. Il ordonne un changement de front et fait faire un volte-face aux troupes, vers l'est, où se trouve Napoléon. Le 14 octobre, dans la plus grande ignorance de leurs positions et forces respectives, les deux armées s'affrontent. Napoléon lance son corps principal (56 000 hommes) contre ce qu'il croit être l'armée principale adverse alors qu'il attaque en fait Hohenhole. Davout, en position avancée au nord avec 26 000 hommes, se retrouve seul en face de Brunswick. Bernadotte, avec un corps de plus de 20 000 hommes, refuse de prendre la moindre initiative et demeure immobile la journée entière, à mi-chemin des deux batailles. Napoléon et Davout l'emportent tous les deux, après des combats épiques, et s'ouvrent ainsi les portes de Berlin. La poursuite des débris de l'armée prussienne peut commencer. Les clés de la campagne ont été les mouvements préliminaires aux batailles et l'aptitude des Français à tirer partie de situations surprenantes, qu'aucun des deux protagonistes ne songeait rencontrer (batailles à fronts renversés, division des armées en plusieurs groupes inégaux et isolés).

Une simulation à la hauteur des événements

Rendre compte de ces péripéties, les simuler avec rigueur et réalisme dans le cadre d'un jeu accessible est loin d'être évident. Pourtant, à partir de principes simples, *1806* y parvient.

Le premier effort de *1806* porte sur sa présentation. Le jeu a abandonné quelques excès de détails de *Six Days of Glory* pour gagner en efficacité. La carte, dessinée à l'ancienne, et les pions, aux couleurs des uniformes, splendides mais parfois peu lisibles, ont été remplacés par une carte de Joe Youst, aux couleurs plus classiques, et des pions moins élégants, mais très rationnels, de Roger McGowan. C'est en fait, avec ces deux hommes, l'équipe des jeux GMT qui débarque chez OSG ! Le système de règles de *Six Days of Glory* a été repris à la lettre (voir VV n°17) et c'est pour cela que nous en parlerons aujourd'hui plus rapidement. L'important est de montrer en quoi il convient parfaitement à la campagne de *1806* :

– pour les manœuvres préliminaires, en donnant, à chaque général en chef un budget de points de commandements qui lui permettent d'activer automatiquement les chefs de corps à sa portée, le jeu privilégie la qualité d'organisation des armées et des états-majors. En plus de nNpoléon, Davout et Lannes jouent ce rôle dans l'armée française. Les Prussiens ont deux têtes : Hohenhole et Brunswick. Les Français y trouvent bien évidemment leur compte, d'autant plus que les généraux isolés, agissant sur initiative, sont nettement meilleurs dans la Grande Armée. Les mouvements de dispersions /concentrations, caractéristiques de la campagne de 1806, sont parfaitement simulables, avec les mêmes risques d'inertie de certains chefs de corps que dans la réalité.

– pour les effets de surprise, le jeu se déroulant « pions retournés » jusqu'au déclenchement des batailles, l'incertitude plane longtemps sur les positions adverses. La limite d'empilement dans un hexagone ne peut dépasser un corps d'armée en entier. Même si la hauteur de la pile de pions peut donner une indication, un hex peut aussi bien contenir trois divisions d'infanterie (près de 15 000 hommes) que trois vedettes de cavalerie légère (quelques dizaines d'hommes...). Tel Napoléon découvrant progressivement l'ennemi dans le brouillard au matin d'Iéna, il vous faudra des nerfs solides !

Des scénarios à entrées multiples

En dehors des règles, l'autre force principale de *1806* réside dans le grand nombre de scénarios fournis. Il y en a neuf au total, allant des petits engagements initiaux à la totalité de la campagne (une douzaine de jours). Ils sont tous jouables dans une durée allant de la demi-heure à 5 heures, au maximum. La bonne trouvaille de Kevin Zucker réside dans des aides de jeux donnant les positions historiques des unités, jours par jours, et qui permettent ainsi de lancer une simulation de celle-ci à partir de n'importe quel point de départ. La variété des situations règne donc en maître. Le rythme choisi – trois tours de jeu par journée réelle (matin, après-midi et nuit) – confère en plus une vivacité incontestable aux rencontres. Le décompte des pages du livret – 14 pages de règles, quatre pages de scénarios et huit de notes historiques – donne en fait la meilleure illustration possible des équilibres et des objectifs de *1806*. Règles simples mais complètes, variété des scénarios, richesse du fonds historique et de sa simulation ! Une vrai réussite à laquelle il ne faut pas manquer de goûter au plus vite. ❐

1806

Qualités : Des parties rapides et variées, un système simple et rodé. L'utilisation des vedettes de cavalerie légère est par ailleurs très amusante.

Défauts : deux cartes très encombrantes une fois assemblées...

N.B. : *Six Days of Glory*, le premier jeu de la série, va être très prochainement édité en français par Tilsit Editions.

LES ENJEUX STRATEGIQUES EN MEDITERRANEE (JUIN 1940 - AVRIL 1941)

Considérée comme un théâtre d'opérations secondaire par Adolf Hitler et les stratèges allemands, la Méditerranée verra pourtant l'engagement de plus en plus important des forces de l'Axe. Face à une pensée stratégique britannique globale et maritime, Allemands et Italiens ne raisonneront finalement que de manière « périphérique », remportant jusqu'à la fin 1941 des succès tactiques qui cachent un échec stratégique.

Frédéric GUELTON

Le 25 juin 1940, 25 minutes après minuit, les deux armistices signés par la France avec l'Allemagne et l'Italie entrent en vigueur. De l'autre côté de la Manche, la Grande-Bretagne semble désespérément seule.

Quelques jours plus tard, le 19 juillet, Hitler, euphorique, convoque à l'opéra de Berlin tous les membres du Reichstag. Au cours d'une cérémonie qu'il veut grandiose, il élève à la dignité de maréchal douze de ses généraux vainqueurs : neuf appartiennent aux forces terrestres et trois à la Luftwaffe. La Kriegsmarine serait-elle exclue des faveurs de son Führer ? Dans le discours qu'il prononce à cette occasion, Hitler invite la Grande-Bretagne à faire la paix avec le Reich.

Presque au même moment Churchill lance, aux Communes « *La bataille de France est terminée. La bataille d'Angleterre va commencer* ». Hitler se trouve alors confronté à un dilemme stratégique plus simple à définir qu'à trancher : doit-il faire la guerre à la Grande-Bretagne ou se tourner immédiatement contre l'Union soviétique ? Son choix, conforme à la politique définie dans *Mein Kampf* mais irrationnel d'un point de vue plus pragmatique, est pourtant rapide. Le 31 juillet, il annule la décision qu'il avait prise le mois précédent de démobiliser trente cinq divisions afin de procurer à l'économie allemande la main-d'œuvre nécessaire à l'effort de guerre. Il décide en même temps de porter les effectifs de la Wehrmacht à 180 divisions dont vingt divisions blindées et d'en déplacer 120 sur la frontière soviétique. Enfin, le 14 août, il laisse clairement entendre, à ses douze maréchaux venus recevoir leur « bâton », qu'une guerre contre l'Union soviétique est inévitable dans un avenir proche.

Hitler et la Méditerranée

De telles considérations stratégiques montre que, pour Hitler, la Méditerranée n'est en 1940 qu'un théâtre d'opérations secondaire, qu'il abandonne sans regret à Mussolini. Dans son « Deuxième Livre », *Hitlers Zweites Buch. Ein Dokument aus dem Jahr 1928*, il explique en substance que l'Italie fasciste doit établir en Méditerranée un Empire qui sera ensuite placé dans l'orbite du Grand Reich.

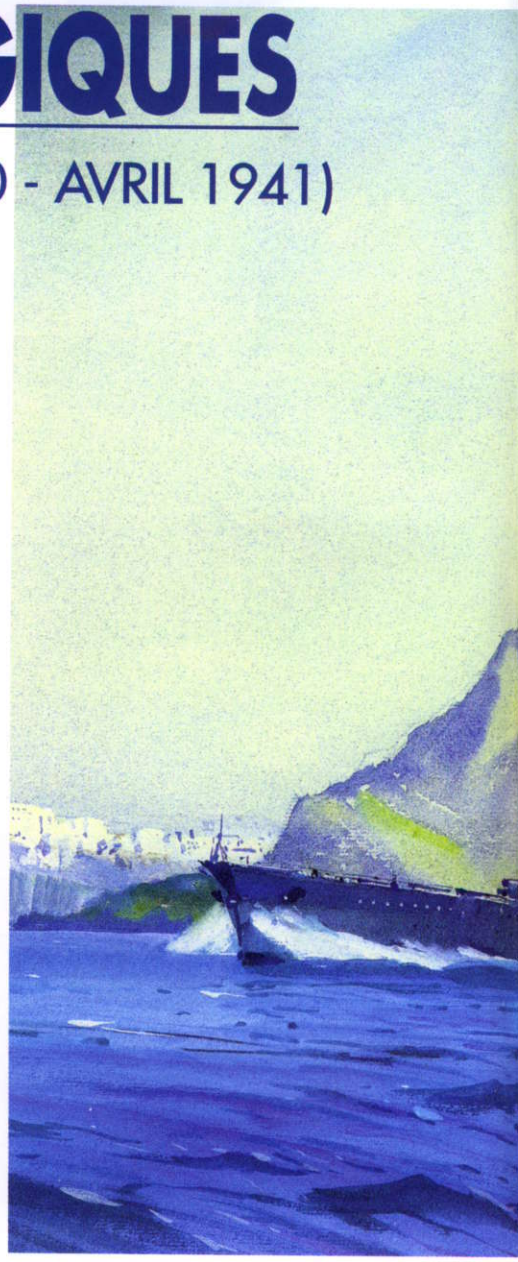
Seul peut-être le grand amiral Raeder s'efforce de convaincre Hitler de l'intérêt qu'il y aurait à abattre la puissance britannique par une grande stratégie en Méditerranée, qui se traduirait par la conquête de Gibraltar, de l'Afrique française du nord puis de l'Egypte. Cela permettrait au Reich de porter un coup terrible au prestige britannique, d'atteindre les richesses pétrolières du Moyen-Orient, et, pourquoi pas, de rejoindre l'Europe par la Turquie d'Asie.

Mais Hitler, les yeux fixés sur la conquête du Lebensraum, à l'est, préfère laisser la Méditerranée à Mussolini, tout en se conciliant les Etats balkaniques. Le bassin méditerranéen est totalement absent des préoccupations du dictateur allemand. Pourtant, neuf mois plus tard, avant même le déclenchement de la guerre à l'Est (opération Barbarossa, 21 juin 1941), la Wehrmacht est présente – qu'elle y combatte ou simplement y stationne –, en Sicile, en Roumanie, en Bulgarie, en Yougoslavie, en Grèce, en Tripolitaine ou en Cyrénaïque... et même les sous-marins de l'amiral Dönitz ont fait leur entrée en Méditerranée !

Pourquoi et comment Hitler en est-il arrivé à engager ses divisions dans les Balkans et sur le sol africain alors qu'il avait depuis toujours négligé le bassin méditerranéen et que, à de rares exceptions près, il n'existe pas, dans l'Allemagne nazie, de réflexion stratégique sur cet espace maritime ? Y est il intervenu de sa propre initiative, y a t il été attiré par les Britanniques ou contraint par les Italiens ? Pour comprendre cette progressive implication, il faut se pencher sur la situation stratégique de la Méditerranée au début du conflit, un théâtre où s'affronte deux puissances très dissemblables, la Grande-Bretagne et l'Italie.

La Grande-Bretagne regne sur la Méditerranée

Depuis le XVIIe siècle, la Grande-Bretagne est une puissance méditerranéenne. Elle y battit les Français à Aboukir à deux reprises, sur mer en 1798 avec l'amiral Nelson et sur terre en 1801 avec le général Abercromby.

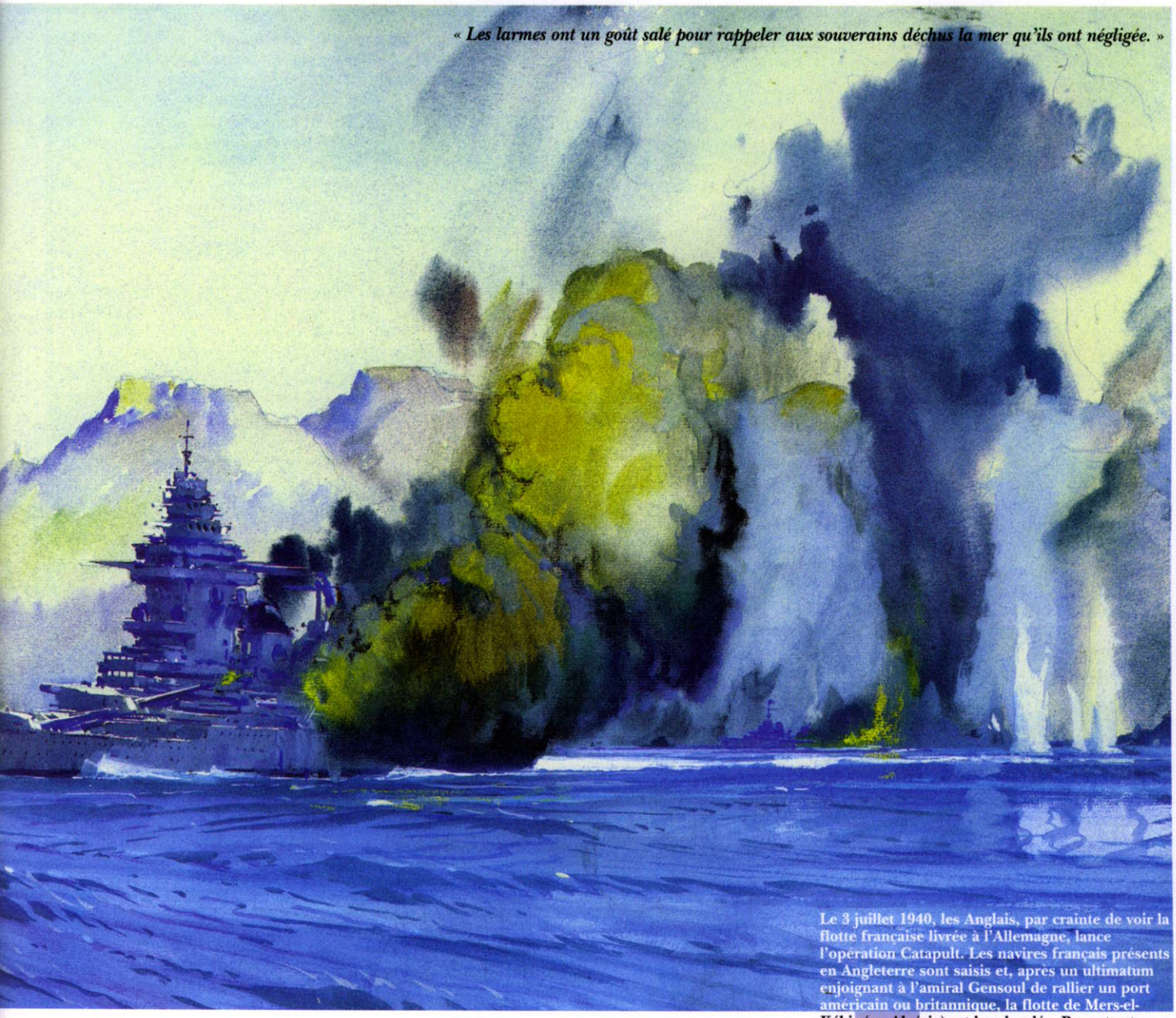


Elle possède Gibraltar depuis 1704, Malte depuis 1800 et Chypre depuis 1878. Sa flotte et son armée sont présentes en Egypte depuis 1882.

En 1940, elle y a des forces et des intérêts à défendre, qu'il s'agisse du canal de Suez, de la voie de communication vers l'Empire et l'Extrême-Orient ou d'une partie de ses approvisionnements en pétrole. Elle y dispose de trois formidables points d'appui harmonieusement répartis d'ouest en est à Gibraltar, Malte et Alexandrie. Mais le premier peut être menacé par les Espagnols ou les Allemands si Franco se montre conciliant, le second a tout à redouter d'une attaque italienne depuis la Sicile, le troisième depuis la Cyrénaïque.

Pourtant, en cet été de 1940, pour la Grande-Bretagne, pas plus que pour l'Allemagne, le bassin méditerranéen ne représente un enjeu vital. Si la Grande-Bretagne venait à en être chassée, cela serait pour elle un nouveau revers, elle y perdrait possessions et avantages et prestige, elle serait encore plus isolée et coupée de son Empire, mais elle ne serait pas plus vaincue qu'au soir de Dunkerque !

A Londres Churchill sait que c'est dans l'Atlantique que se joue la survie de la Gran-



« Les larmes ont un goût salé pour rappeler aux souverains déchus la mer qu'ils ont négligée. »

Le 3 juillet 1940, les Anglais, par crainte de voir la flotte française livrée à l'Allemagne, lance l'opération Catapult. Les navires français présents en Angleterre sont saisis et, après un ultimatum enjoignant à l'amiral Gensoul de rallier un port américain ou britannique, la flotte de Mers-el-Kébir (en Algérie) est bombardée. Par cet acte brutal, la Grande-Bretagne écarte une menace sur sa position en Méditerranée.
***Le Strasbourg sortant de Mers-el-Kébir*, tableau de Marin Marie, ADAGP, cliché Musée de la Marine.**

de-Bretagne. Et s'il est un seul Allemand qui soit du même avis que lui, c'est l'amiral Dönitz, le chef de la flotte sous-marine du Reich !

Confrontée à toutes ces incertitudes, et alors que son destin se joue sur une autre mer et dans d'autres cieux, la Grande-Bretagne décide pourtant de faire face en Méditerranée. Plusieurs raisons peuvent être avancées pour expliquer une telle attitude. La première, la plus profonde peut-être, est que la Grande-Bretagne demeure une grande puissance qui a toujours privilégié les stratégies indirectes ou périphériques si bien mises en évidence par Basil Liddell Hart pendant l'entre-deux guerres. Le bassin méditerranéen lui offre plusieurs possibilités en la matière alors que l'Allemagne, puissance terrestre fidèle à Clausewitz, recherche l'affrontement direct. Il est ensuite hors de question que Londres abandonne le canal de Suez et l'Empire sans avoir livré bataille, « dans les airs, sur mer et sur terre ». Enfin la Méditerranée et ses pourtours lui permettent de croiser le fer avec l'une des puissances de l'Axe et de lui contester sa suprématie régionale.

La première décision qui est alors prise à Londres, dès le 27 juin, est de lever l'hypothèque qui pèse sur les navires français dont Churchill craint qu'ils ne soient livrés aux Allemands en dépit des affirmations contraires de Darlan. Le 3 juillet, « jour d'infamie » avant l'heure, les alliés d'hier livrent bataille et vivent le drame de Mers el-Kébir. Avec cette attaque qui voit la mort de 1 250 marins français, la Royale se retrouve hors-jeu en Méditerranée jusqu'à la fin 1942.

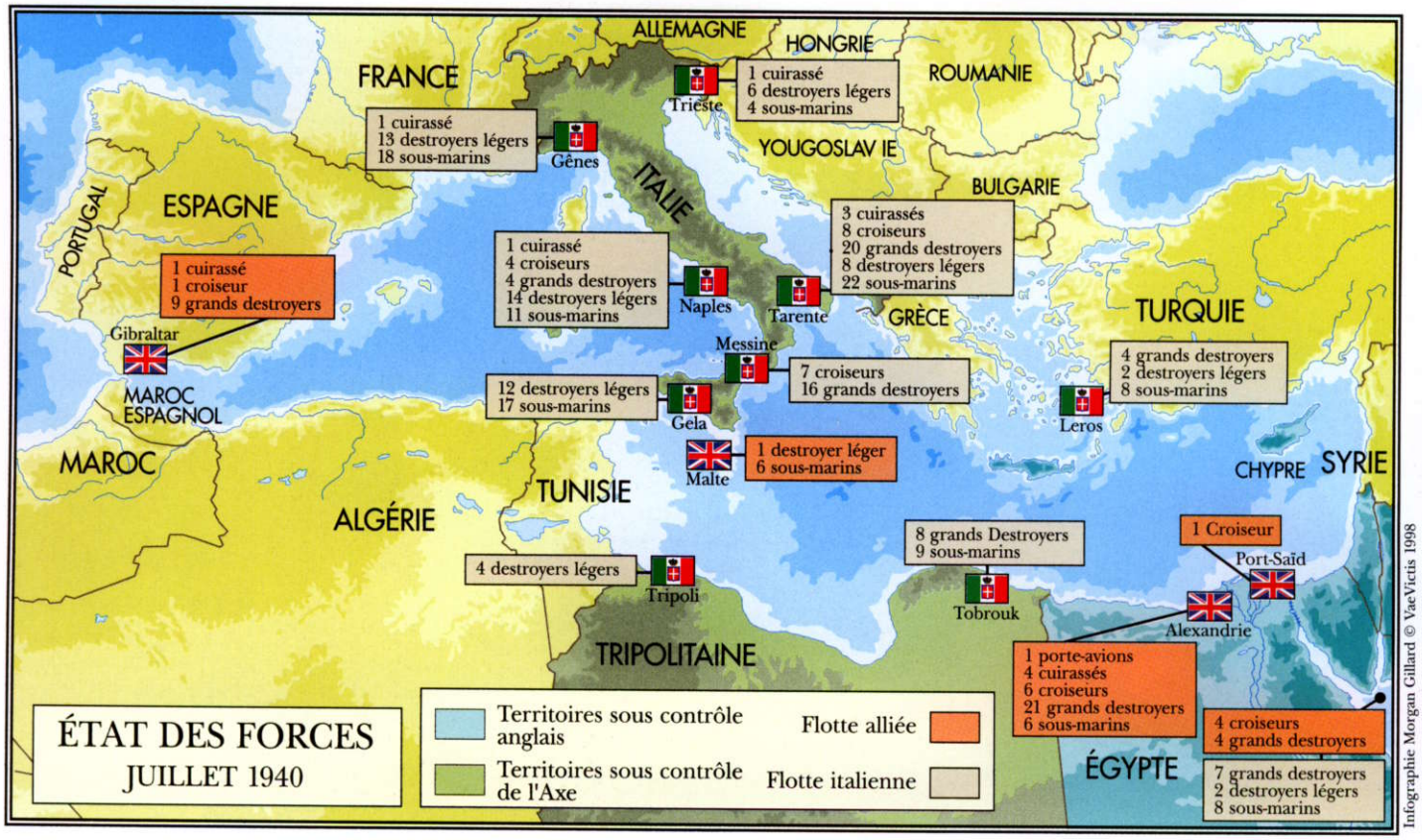
Au cours de la même période, Churchill envoie Anthony Eden dans les Balkans afin de renforcer les liens entre la Grèce, la Turquie, la Roumanie et la Yougoslavie et tenter de dresser un barrage au nord de la Méditerranée orientale. La mission du ministre britannique des Affaires étrangères est un échec. Mais Eden ramène à Londres deux convictions importantes pour la stratégie britannique en Méditerranée : contrairement à l'attitude qui fut la sienne pendant la Grande Guerre, la Turquie apparaît très attachée à sa neutralité et la Grèce affiche une volonté inébranlable de résister à toute agression contre son territoire.

Enfin Churchill renforce les positions britanniques en Egypte en envoyant des troupes de qualité au général Wavell qui commande l'ensemble des forces terrestres du Moyen-Orient. Londres attend de lui qu'il assure dans de meilleures conditions possibles la défense du canal de Suez mais aussi, et surtout, qu'il reprenne l'offensive contre les Italiens en Cyrénaïque et en Tripolitaine.

MUSSOLINI ET LA MARE NOSTRUM

Le seul et véritable acteur sur la scène méditerranéenne n'est autre que le Duce Benito Mussolini lui-même. La position centrale de l'Italie, au cœur du bassin méditerranéen, sa mainmise sur la Tripolitaine et la Cyrénaïque, son aviation et surtout sa flotte de guerre semblent pouvoir lui assurer, à terme et en toute impunité, une domination qui, partant de la Méditerranée centrale s'étendrait progressivement à la Méditerranée orientale puis occidentale.

Mais Mussolini est-il en mesure, comme il le souhaite, de faire de la Méditerranée une nouvelle Mare Nostrum dans ce qui est devenu, depuis la défaite de la France, le champ clos de l'affrontement direct entre les forces britanniques et celles de l'Axe ? C'est son intime conviction. Mais son armée n'est pas à la hauteur de ses ambitions.



Infographie Morgan Gillard © VaeVictis 1998

Depuis qu'il a pris en main les destinées de l'Italie, Mussolini s'est avéré incapable de définir une politique militaire qui dépasse les besoins de sa politique intérieure et de mettre sur pied une armée qui soit autre chose qu'un outil de propagande et de parade.

Après la défaite de la France, il est persuadé que la défaite britannique est inexorable, aussi cherche-t-il, par tous les moyens, et parfois sans en parler à son état-major, à renforcer ses positions militaires pour siéger à la table des futures négociations en vainqueur exigeant.

Il pense tout d'abord à une offensive contre l'Egypte comme le montre Badoglio lorsqu'il déclare à la réunion d'état-major du 25 juin : « *Notre théâtre d'opérations se déplace de l'Italie vers la Libye. Que l'état-major de l'armée de terre étudie pendant ce temps les possibilités d'une offensive italienne vers l'Egypte. C'est un gros problème puisque, pour joindre Marsa Matrouh, il faut franchir 220 kilomètres et il en reste autant après* ».

Puis, avec une totale désinvolture, il change de « vision stratégique » et envisage soudainement d'envoyer dix divisions et 30 escadrilles en France pour participer au débarquement en Grande-Bretagne. Son attention est ensuite attirée par la Yougoslavie et la Grèce à un point tel que, le 11 août, Badoglio indique que le « *Duce ordonne que pour le 20 septembre nous soyons prêts à l'est* (contre la Yougoslavie) ». Cette nouvelle velléité se heurte au veto allemand. Enfin, et en dépit de l'avis contraire de Badoglio, il ordonne l'offensive contre l'Egypte pour le 9 septembre 1940.

Aussi, lorsqu'il rencontre Hitler au col du Brenner, au début du mois d'octobre 1940 pour s'entretenir avec lui de la stratégie de l'Axe en Méditerranée, il adhère d'autant plus aux visions du Führer, qu'elles se traduisent par un remodelage de tout le bassin méditerranéen qui attribue à l'Italie, la Corse, Tunis et Nice.

Encore faut-il que l'Espagne de Franco accepte de laisser passer les forces allemandes sur son territoire afin qu'elles puissent attaquer Gibraltar et que Pétain entre totalement dans les vues du Führer.

Les résultats des deux entrevues qu'a Hitler avec Franco à Hendaye le 23 octobre, puis avec Pétain à Montoire, le 24, sont, sur la question d'une participation de l'Espagne et de la France de Vichy à une stratégie de l'Axe en Méditerranée, négatives. Rendu furieux par les réponses toujours évasives du Caudillo, Hitler explose même littéralement lorsqu'il s'écrit « *Plutôt que de passer par là une seconde fois, je préférerais me faire arracher quatre dents* » !

LES OPERATIONS SUR MER

Parmi les événements qui marquent les débuts de la guerre sur mer en Méditerranée, l'attaque contre la flotte italienne à Tarente (11-12 novembre 1940) et la bataille navale du cap Matapan (fin mars 194) sont, à des titres différents, exemplaires. La première montre l'importance des porte-avions dans la guerre moderne et l'avantage, depuis longtemps évident, qu'il y a à attaquer une flotte ennemie lorsqu'elle est engoncée au fond d'un port, plutôt que de livrer une bataille, toujours incertaine, en haute mer.

Les Britanniques ont compris le rôle primordial que peut jouer le porte-avions. Ils ont en fait réalisé que la maîtrise des mers n'appartient plus uniquement aux navires de surfaces, mais qu'elle résulte de l'emploi et du dosage judicieux du navire de surface, de l'avion, basé à terre ou sur un porte-avions et du sous-marin. A l'inverse, les Italiens ont construit de magnifiques et redoutables navires de surface mais demeurent persuadés que l'aviation basée à terre leur assure une couverture aérienne, sur mer, suffisante.

La seconde bataille exprime, en raccourci, une évidence. Une flotte aussi moderne soit-elle, et en l'occurrence les navires italiens, supérieurs aux navires équivalents britanniques, ne vaut que par les hommes qui les servent, depuis l'amiral commandant la flotte jusqu'au matelot qui approvisionne les chaudières. Or, en la matière, tous les récits rapportés par les Britanniques à la suite du sauvetage des marins italiens sont clairs et convergents : l'Italie possède des navires puissants mais elle ne possède pas une marine capable de rivaliser avec son homologue britannique.

Ces deux grands affrontements, ne doivent pourtant pas occulter les autres moments de la guerre sur mer, non évoqués ici, comme la bataille de Calabre (juillet 1940), le combat du cap Spada (19 juillet), l'évacuation des troupes de Grèce (avril 1941), la guerre sous-marine ou l'audace des « hommes-grenouilles » italiens.

● **L'attaque contre Tarente** (11-12 novembre 1940)

En Méditerranée, la flotte italienne est théoriquement supérieure à la flotte britannique, sauf en ce qui concerne les porte-avions. Elle semble pourtant refuser le combat en haute mer, préférant faire peser une menace permanente sur les convois ou les possessions britanniques. De son côté, l'amirauté britannique prépare, avant même l'arrivée du porte-avions *Illustrious* en Méditerranée, un plan d'attaque contre la flotte de Tarente avec des avions torpilleurs. Son plan s'inspire des attaques aériennes précédemment menées contre Benghazi et Léros. Elles leurs ont permis de bien connaître le système de défense italien et d'en évaluer points forts et faiblesses.

Les préparatifs contre Tarente débutent par des reconnaissances photographiques nombreuses qui visent à connaître les mouillages habituels des navires italiens à Tarente, en mettant l'accent sur les positions exactes des cuirassés.

Au début du mois de novembre 1940, les conditions météorologiques favorables s'annon-

cent alors que les reconnaissances et les entraînements ont été suffisamment nombreux pour que la flotte aérienne d'attaque soit prête. Pour que la surprise, élément essentielle de l'attaque, soit totale, il est décidé que les mouvements de la flotte d'attaque, qui appareillera d'Alexandrie, seront dissimulés jusqu'au dernier moment en l'incluant dans une flotte chargée d'assurer la protection d'un convoi en provenance de Gibraltar.

L'occasion favorable se présente le 6 novembre lorsqu'une flotte quitte Alexandrie pour rejoindre et protéger un convoi de renfort. Il est décidé qu'une ou deux des nuits du retour seront consacrées à l'attaque de Tarente.

Seul le porte-avions *Illustrious* est désigné pour accomplir la mission d'attaque car le second porte-avions prévu, l'*Eagle* a été endommagé par un bombardement italien. Néanmoins, cinq Swordfish de l'*Eagle* sont embarqués sur l'*Illustrious* afin de porter le nombre d'avions utilisables pour l'attaque à 24.

Le 10 novembre, la flotte fait route au sud de Malte, sa mission de convoyage assurée. Elle prend alors en secret et dans le silence radio le plus total, la direction de Tarente. Les dernières reconnaissances photographiques sont opérées sans encombre ce qui permet de préciser avec certitude les positions des cuirassés. Enfin la météo est conforme aux prévisions pour la nuit suivante : temps clair, lune, absence de brume marine.

Le 11, la flotte aérienne de l'*Illustrious*, à l'exception de trois Swordfish, perdus en mer pour des raisons mécaniques, est prête pour l'attaque aérienne contre Tarente. A 18 heures, le porte-avions, escorté par quatre croiseurs et quatre destroyers, quitte la flotte principale. Deux heures plus tard, vingt Swordfish, organisés en deux vagues d'assaut, décollent vers leur objectif.

A Tarente, pour l'escadre de l'amiral Campioni, la surprise est totale. Dans un déluge de fer et de feu, les appareils britanniques mitraillent, bombardent leurs cibles, larguent leurs torpilles puis rentrent vers leur porte-avions le plus vite possible, ignorant tout des résultats de leur attaque. Le 12 à une heure du matin, les Swordfish appontent sur l'*Illustrious*. Deux appareils manquent à l'appel.

Le bilan de l'attaque, fourni par les reconnaissances photographiques, est éloquent : deux cuirassés de la classe *Cavour* sont échoués et gravement avariés, un de la classe *Littorio* a la proue profondément enfoncé dans l'eau. Bien que la deuxième attaque nocturne, prévue pour le lendemain, ait dû être annulée en raison d'un changement de météo, le succès de l'attaque est retentissant et l'humiliation de la marine italienne terrible.

● **La bataille de Matapan** (mars 1941)

Le 27 mars1941, des patrouilles aériennes britanniques, opérant en Méditerranée orientale depuis Malte et la Crète, décèlent une flotte italienne qui semble se diriger vers un convoi s'apprêtant à franchir le canal Anticythère entre la Crète de la Grèce. Le renseignement est suffisamment pris au sérieux à Alexandrie pour que l'amiral Cunningham déroute le convoi menacé, ordonne au vice-amiral Wippell, qui commande les forces navales légères basées au Pirée, de prendre la mer à la tête d'une flotte de quatre croiseurs et de quatre destroyers et quitte Alexandrie à bord du cuirassé *Warspite*, accompagné, entre autres, du porte-avions *Formidable*.

Le 28 dans la matinée, les avions de reconnaissances du *Formidable* repèrent quatre croiseurs italiens et quatre destroyers. Presque au même moment, les Italiens repèrent la flotte de l'amiral Wippell et l'attaquent. Devant la supériorité des croiseurs italiens qui engagent ses navires avec leurs canons de 203 mm tout en restant hors de portée de son artillerie, Wippell entame une manœuvre d'esquive tout en cherchant à attirer les navires italiens vers la flotte de Cunningham, qui coure à toute vitesse vers elle.

Mais dès que les avions de reconnaissance italiens, qui viennent de découvrir la présence

MALTE

Située au sud de la Sicile, quasiment en plein centre de la Méditerranée, l'île de Malte, « porte-avions incoulable » des Britanniques, jouera un rôle déterminant, largement sous-estimée par les stratèges de l'Axe.

En effet, la guerre du désert est d'abord une guerre des approvisionnements, et celle-ci se livre sur l'eau. La situation géographique de Malte, entre la Sicile. la Tunisie et la Libye lui confère un rôle stratégique important, ce dont la Grande-Bretagne est consciente. Elle est prête à tous les sacrifices pour protéger l'île alors que les dirigeants de l'Axe hésitent et se contentent à l'évidence de demi-mesures.

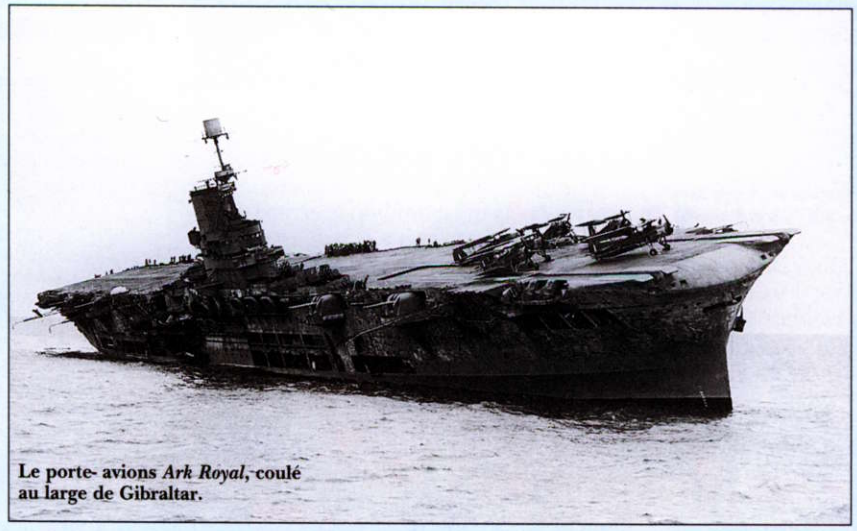
Pourtant, Malte vit sous la menace permanente, en 1940 au moins, d'une invasion italienne. C'est ce qui explique, entre autres, le départ pour Alexandrie des navires de guerre qui s'y trouvent. En juin 1940, elle est défendue par les cinq bataillons d'infanterie du King's Own Malta Regiment. Un an plus tard, les effectifs présents sur l'île atteignent 13 bataillons, dont trois maltais.

La défense aérienne est assurée par un seul radar vétuste, et au début de 1941, par 70 pièces lourdes et 34 légères appartenant à la 7e brigade de DCA et à la Royal Malta Artillery. La flotte aérienne compte. en juin 1940 quatre Hurricanes et deux Sea Gladiators, elle atteint 20 Hurricanes en décembre et 75 en août 1941. Il n'existe que trois terrains utilisables et peu d'abri pour les avions. La défense passive (ARP, Air Raid Precautions) est à l'œuvre dès les premiers raids italiens de juin 1940. En avril 1941, elle a construit des abris pour environ 230 000 personnes (l'île compte 270 000 habitants et militaires).

Au printemps de 1941, les Italiens et les Allemands déploient respectivement 440 et 220 appareils en Sicile, et, jusqu'en juillet 1941, les convois de l'Axe transportent puis ravitaillent l'Afrika-Korps sans subir de pertes importantes. Malte est alors sur la défensive. Elle ne peut que subir et tenter de résister aux attaques aériennes. Elle demeure pourtant une étape cruciale pour les avions et les convois à destination du Moyen-Orient.

Le ravitaillement de l'île s'effectue par convois maritimes, parfois par sous-marins. De juin à décembre 1940, 21 navires transportant 160 000 tonnes parviennent à Malte. Ils permettent de constituer environ sept mois de stocks, qui évitent à l'île de trop souffrir lorsque la pression de l'Axe s'accentue.

« Neutralisée » par des bombardements systématiques pendant l'année 1941, Malte, grâce à la progressive conquête de la suprématie aérienne par les Alliés, prouvera toute son importance en 1942, en étant située en plein sur la voie de ravitaillement entre l'Italie et la Tunisie : en novembre 1942, les trois-quarts des approvisionnements destinés par convois à Rommel seront coulés...



Le porte- avions *Ark Royal*, coulé au large de Gibraltar.

GIBRALTAR

Située à l'extrémité sud de l'Espagne, à 15 km des côtes africaines, le célèbre rocher, d'une superficie de 6 km^2, est possession britannique depuis 1704. Son intérêt stratégique, à l'entrée de la Méditerranée, est immense : de l'entrée en guerre de l'Italie le 10 juin 1940 jusqu'à la fin de la guerre, aucun navire de surface de l'Axe n'a pu franchir le détroit...

La principale menace qui pèse sur Gibraltar est celle d'une attaque terrestre allemande, la traversée de l'Espagne ayant été accordée par Franco. L'OKH (grand état-major de l'armée allemande) travaille sur cette question à partir de la fin du mois d'août 1940. Hitler en approuve le principe le 6 septembre. Dans les trois mois qui suivent, les contacts se multiplient entre Berlin et Madrid. Serrano Suner, ministre espagnol de l'Intérieur puis des Affaires étrangères, se rend à Berlin en septembre, Himmler se rend à Madrid, et Hitler rencontre enfin Franco à Hendaye en octobre. Il signe alors le 20 novembre sa directive n° 18 (opération Félix). Mais le refus formel et définitif de Franco le 10 décembre 1940 fait disparaître définitivement le risque d'invasion du Rocher.

Gibraltar continue alors d'être à la fois le quartier général de l'amiral commandant en chef de l'Atlantique nord et la base à partir de laquelle opère la force H [1], de part et d'autre du détroit. Pendant la première partie de la guerre, Gibraltar n'est que peu inquiété par les attaques aériennes allemandes. Fait peu connu, elle subit une attaque française de représailles après l'affaire de Mers el-Kébir.

Les attaques les plus efficaces menées contre Gibraltar sont en fait l'œuvre des audacieux nageurs de combat italiens, qui parviennent à couler plusieurs navires britanniques dont un pétrolier, le *Denby Dale*, en janvier 1941.

1. La Force H comprend principalement le porte-avions *Ark Royal*, le croiseur de bataille *Hood*, les cuirassés *Valiant* et *Resolution*.

de la flotte de Cunningham, en rendent compte, la flotte italienne arrête son bombardement, rompt le combat et change de direction à vive allure. Si Cunningham ne réussit pas, à ralentir la flotte italienne, il sait qu'il peut faire demi-tour et rentrer bredouille à Alexandrie. Recherchant l'engagement à tout prix, il ordonne au *Formidable* de faire décoller ses Albacore armés de torpilles afin qu'ils attaquent et ralentissent la flotte italienne. C'est alors que, dans une confusion qui ne cessera plus, l'amiral Wippell découvre, fonçant vers lui à plus de 30 nœuds un cuirassé italien qui ouvre immédiatement le feu avec ses pièces de 381 mm. Il s'agit d'un des cuirassés les plus récents et les plus puissants de l'arsenal italien le *Vittorio Veneto*. Cette attaque inopinée indique obligatoirement la présence, non décelée jusque là, d'une deuxième flotte italienne à la mer.

Heureusement pour l'amiral Wippell, les avions du *Formidable* témoins de la scène modifient de leur propre chef leur mission et attaquent le cuirassé italien. Une des torpilles touche le *Vittorio Veneto* qui rompt immédiatement le combat.

Cette découverte renforce l'amiral Cunningham dans sa détermination d'engager le combat avec les navires italiens qui se replient tous à vive allure. Il décide de reprendre les attaques aériennes afin de les obliger à ralentir leur course et à accepter le combat.

Une nouvelle attaque lancée par les appareils du *Formidable* contre le *Vittorio Veneto* met deux torpilles au but. Néanmoins ce dernier file encore à environ 20 nœuds, ce qui interdit tout espoir de le rattraper avant la nuit. Une ultime attaque aérienne est lancée vers 19 h 30, alors que le jour décline. Tous les appareils encore disponibles soit six Albacore et deux Swordfish du *Formidable*, renforcés par deux avions en provenance de Crète y participent. Les résultats en sont incertains. Les Britanniques pensent, à tort, avoir immobilisé le *Vittorio Veneto* alors que c'est un croiseur, le *Pola* qui sévèrement touché est à la dérive.

Cunningham décide, en dépit du danger, de continuer la poursuite et si nécessaire d'engager le combat de nuit. La rencontre à bien lieu dans l'obscurité. Et c'est alors qu'apparaît toute la maîtrise et le savoir-faire des marins britanniques. En quelques minutes, moins de cinq selon les témoins, la mêlée s'engage. Trois grands croiseurs italiens qui assuraient sa sécurité du *Pola* sont détruits. Seuls les destroyers italiens, plus rapides, réussissent à s'échapper.

Un marin italien du *Pola* aurait déclaré aux Britanniques qui lui demandaient pourquoi leur navire n'avait pas ouvert le feu : *« Mais voyez-vous, nous croyions que vous auriez répondu et que vous nous auriez coulés ! »*...

Après cette bataille navale au cours de laquelle aucun des navires de Cunningham n'est touché et un seul avion perdu, la flotte italienne s'abstient de prendre une part active aux opérations en Méditerranée orientale, à la grande satisfaction des Britanniques.

LA GUERRE SUR LE SOL AFRICAIN

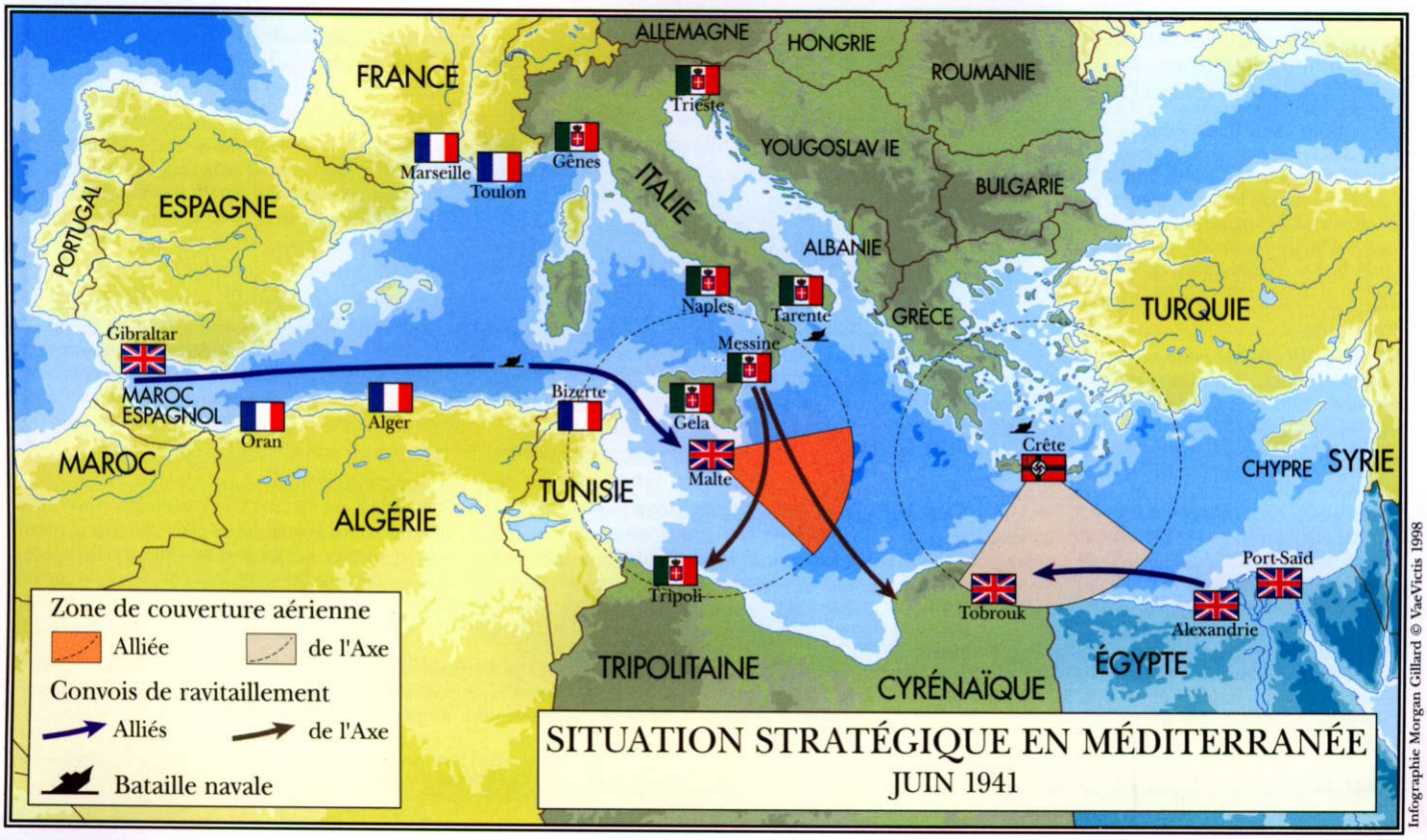
Dès juin 1940, la lutte pour la maîtrise du bassin méditerranéen, voulue par les Italiens et plus particulièrement par Mussolini, se déroule sur le sol africain, dans ce théâtre d'opérations exceptionnel qu'est le désert. C'est dans cet espace vide de vie et d'activité, volontiers assimilé par certains auteurs à un espace maritime, borné à l'ouest par le Maghreb français et à l'est par le canal de Suez que Britanniques, Italiens puis Allemands s'affrontent. Pour Rome, il s'agit surtout d'une affaire de prestige, pour Berlin il s'agira, dans un premier temps de porter secours à un allié battu, pour Londres enfin, il s'agit de défendre le canal de Suez, porte de l'Empire, de protéger une partie des approvisionnements en pétrole et surtout d'affirmer avec force la volonté inébranlable de poursuivre la guerre sur tous les fronts au moment où Hitler aimerait la cesser à l'Ouest.

En Libye, les Italiens disposent d'environ 215 000 hommes organisés en deux armées totalisant quinze divisions. Jusqu'en juin 1940, ces forces sont réparties entre les frontières de Tripolitaine, face à la Tunisie et de Cyrénaïque, face à l'Egypte. Après la défaite française, les Italiens concentrent leurs meilleures unités, sept divisions d'infanterie et huit bataillons de chars, face à l'Egypte. Elles souffrent d'un handicap majeur dû à l'absence totale de motorisation.

Elles sont commandées, jusqu'à la fin du mois de juin 1940, par le maréchal Balbo qui est également gouverneur de Libye. Le 16 juin, alors que les Britanniques viennent de réussir plusieurs raids profonds atteignant Bardia et faisant subir des pertes sévères aux avant-postes italiens, Italo Balbo, plein de bon sens, prévient Rome de façon aussi raisonnée que prophétique : *« La seule division blindée anglaise dispose de 360 véhicules en comptant les auto-blindées et les chars de combat moyens. On ne peut pas se battre contre ceci avec des fusils et des mitrailleuses ! »*. Quatre jours plus tard, il réclame *« 1 000 camions, des batteries anti-chars, des chars de combat moyens et 100 camions citernes »*, en retour, Badoglio lui promet en tout et pour tout 70 chars moyens.

Et, malheureusement pour l'armée italienne, le 28 juin, Italo Balbo est tué lorsque son avion est abattu, dans des conditions demeurées obscures, au-dessus de Tobrouk. Il est remplacé par son chef d'état-major, le général Rodolfo Graziani.

A la même époque les Britanniques disposent, en Egypte d'un peu plus de 50 000 hommes provenant de la 7e division blindée (7th Armoured), de la 4e division d'infanterie indienne, d'un Combat Team néo-zélandais, de 14 bataillons d'infanterie et de deux régiments d'artillerie.



Infographie Morgan Gillard © VaeVictis 1998

● **L'affrontement italo-britannique** (juin 1940 - février 1941)

C'est sur l'ordre comminatoire de Mussolini que, le 10 septembre, le maréchal Graziani déclenche son offensive vers l'est. Il ne rencontre, dans un premier temps que peu de résistance. Ses troupes, progressant lentement, conquièrent sans grande difficulté Sollum et Sidi-Barrani. Graziani stoppe alors son avance et installe ses troupes en position défensive dans des camps retranchés, éloignés les uns des autres, et incapables de se soutenir mutuellement. Il estime, probablement à juste titre, que l'absence quasi totale de camions et la faiblesse de ses chars ne lui permettent pas d'avancer plus loin en sécurité. Il veut commencer par construire un aqueduc au départ de Bardia et rendre les pistes carrossables au-delà de la frontière pour assurer le soutien logistique de ses troupes.

Mais Mussolini ne l'entend pas ainsi. Et le 30 septembre, alors que Badoglio et Graziani expriment, avec modération, leur opposition à la poursuivre de l'offensive, le Duce en ordonne la reprise pour la mi-octobre.

La détermination de Mussolini n'a que peu à voir avec une connaissance des opérations en cours, une juste appréciation des forces en présence ou encore une évaluation, sage ou audacieuse, des possibilités de son armée. Elle résulte largement de l'échec allemand dans la bataille d'Angleterre. Mussolini est heureux d'obtenir des succès qui redorent son blason face à Hitler tout comme il est persuadé de remporter en Afrique « *un succès tel qu'il donnera à l'Italie la gloire qu'elle cherche depuis trois siècles !* ».

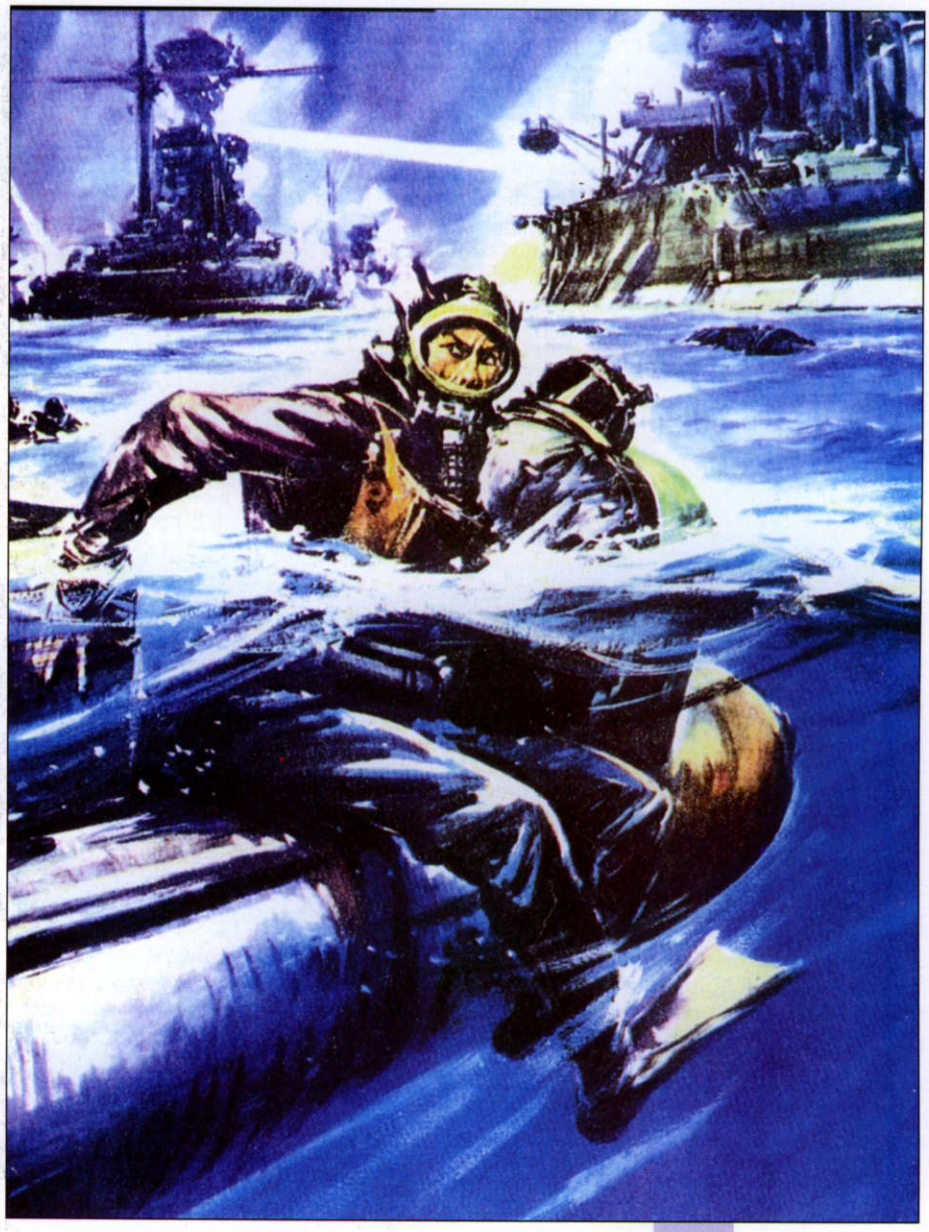
Les évènements qui se précipitent dans les Balkans (entrée des Allemands en Roumanie et invasion italienne de la Grèce) puis la contre-offensive du général Wavell portent, entre octobre et décembre, un coup définitif aux ambitions africaines de Mussolini.

Au cours de l'automne, Londres renforce le dispositif militaire dont dispose le général Wavell, en hommes et en matériel. Cela lui permet de constituer de toutes pièces une force mobile entièrement motorisée de 25 000 hommes articulée autour de la 7th Armoured, de 4e DI indienne (ensuite relevée par la 6e DI australienne) et d'une brigade britannique. Ses chars, principalement des Valentine, des Matilda et des Crusader, sont nettement supérieurs aux chars italiens. Il en va de même pour son aviation, essentiellement composée de Hurricane. Au début du mois de décembre, Wavell termine les derniers préparatifs de son offensive qui peut être déclenchée le 9.

Mettant à profit l'étirement du dispositif défensif italien et agissant dans le respect d'une tactique largement éprouvée qui consiste à fixer l'adversaire sur un front afin de pouvoir le déborder par une manœuvre d'aile, Wavell attaque les Italiens dans la région de Marsa-Matrouh et lance une grande manœuvre de contournement par le désert. Débordant largement les différents camps retranchés italiens et jouant de la surprise qu'il provoque, Wavell entreprend de les faire tomber un à un. En trois jours, le général O'Connor fait près de 40 000 prisonniers. Il n'a perdu qu'environ 600 hommes ! Les Italiens, surpris par la manœuvre de Wavell, se replient en hâte dans les camps retranchés de Bardia (agglomération la plus orientale de la colonie italienne) et Tobrouk. Le général Bergonzoli télégraphie à Rome : « *Nous sommes à Bardia, nous y resterons !* ».

Le 18 décembre, Bardia est isolé par la 7e division blindée. La 6e DI australienne donne l'assaut le 3 janvier, le 5 la ville capitule laissant aux Britanniques 40 000 nouveaux prisonniers et 430 canons.

Dès le lendemain le même scénario se met en place à Tobrouk. La ville est isolée par la 7e DB avant de subir l'assaut des Australiens. Le 22 la ville est prise, laissant cette fois environ 25 000 prisonniers et 300 pièces d'artillerie. Au début du mois de février, après la prise de Benghazi toute la Cyrénaïque est aux mains des Britanniques. O'Connor lance en clair à Wavell un message de joie, également destiné aux services d'écoute de Mussolini « *Renard tué à découvert* ».



Le 19 décembre 1941, six hommes-torpilles italiens de la Decima Mas réalisent un fantastique exploit dans le port d'Alexandrie : le *Valiant* et le *Queen Elizabeth*, fleuron de la flotte britannique, sont mis hors d'état.
Illustration de Vittorio Pisani, merci à E. Michelleti.

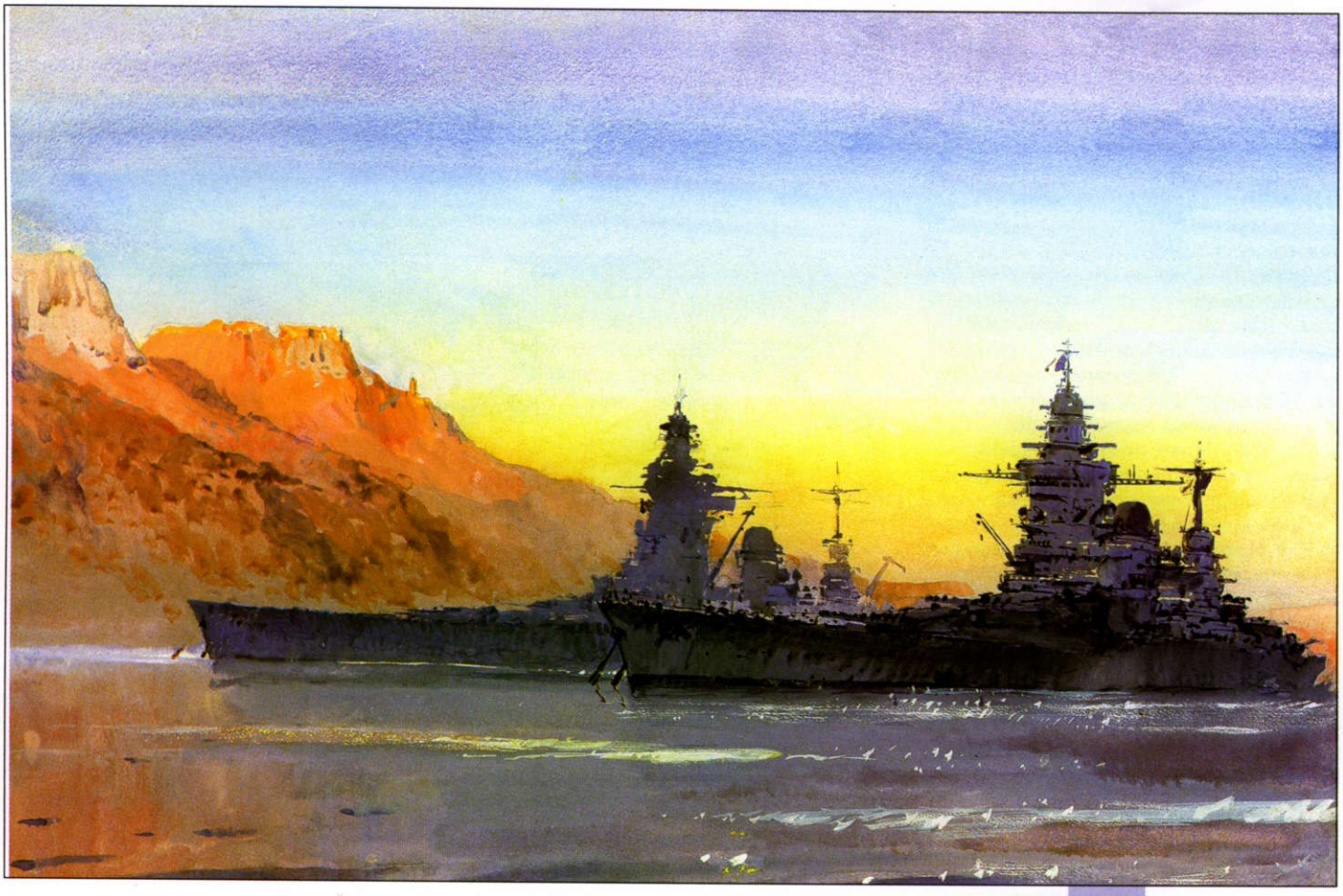
La Méditerranée, entre géographie et géostratégie

Pour le Premier Lord de l'Amirauté britannique. la Méditerranée est un espace maritime, donc un espace vide. Il fournit des axes de déplacement ou des routes qui sont des moyens. Leur maîtrise. grâce à la combinaison judicieuse des forces navales (de surface et sous-marines) et aériennes (basées à terre ou sur des porte-avions) permet d'agir puis de dominer et, uniquement si cela s'avère nécessaire, d'occuper physiquement les espaces terrestres périphériques. C'est là la vision classique de la première puissance navale au monde qui s'appuie sur une forte tradition, une capacité financière, industrielle et technique à fabriquer une flotte, même en pleine guerre, et enfin une capacité à former et à entretenir un personnel compétent.

Pour l'Allemagne, puissance essentiellement terrestre, la Méditerranée est un espace gênant dont il faut s'affranchir pour poursuivre, ici par nécessité, une stratégie terrestre en direction du Moyen-Orient. voire de l'URSS. Seul Raeder à une vision maritime de la Méditerranée, mais il se heurte à Dönitz qui a une vision économique de la stratégie maritime et de la guerre.

L'Italie, quant à elle, possède à l'évidence des forces navales redoutables, mais ce n'est pas une puissance navale au sens qu'en donnait Mahan.

De ces deux conceptions naissent deux visions qui préfigurent tous les combats qui se dérouleront dans le bassin méditerranéen. A une stratégie britannique simple, résolue et cohérente, l'Axe n'opposera que des velléités et des atermoiements stratégiques, mal dissimulés derrière des succès tactiques évidents... ❐



Les plus beaux navires de la flotte française, comme ici le *Strasbourg* et le *Dunkerque*, seront gravement endommagés lors de l'attaque de Mers-el-Kebir. L'un des principaux acteurs du jeu stratégique en Méditerranée se retrouve hors-jeu.
Tableau de Marin Marie, ADAGP, cliché Musée de la Marine.

En deux mois de campagne, une force mobile de 25 000 hommes a progressé de 600 km, anéantissant sur son passage neuf divisions italiennes, capturant environ 400 engins blindés, 1 300 pièces d'artillerie et faisant environ 130 000 prisonniers. Même Churchill, avec une pointe d'humour britannique se laissa aller jusqu'à télégraphier à Wavell qu'il est « *enchanté de ses succès* ».

● **Rommel en Afrique** (avril 1941)

Rommel, qui s'est vu confié par Hitler le 6 février, le commandement d'un corps africain, l'Afrika-Korps, constitué de la 15. Panzer-Division et de la 5. leichte Infanterie-Division, arrive sur le sol africain le 12 février, alors que la débâcle italienne est consommée.

A la fin du mois de mars, ayant pris le commandement de l'ensemble des unités italiennes et allemandes, il dispose de 600 avions (400 italiens, 200 allemands), des premiers éléments de la 5. ID, dont un régiment de 120 chars, d'une division blindée italienne (la division Ariete, 60 chars), d'un corps d'armée italien à deux divisions (Brescia et Pavia) chargé de la défense de Tripoli et de quelques unités éparses qui assurent le contact avec les Britanniques. Le reste des forces italiennes a cessé d'exister.

Face à lui le dispositif britannique a été fortement réduit en raison de l'intervention en Grèce et de la nécessité de renvoyer des unités en Egypte pour les remettre en condition. Wavell ne dispose plus en Cyrénaïque que d'une division d'infanterie australienne, d'une brigade indienne et une brigade de chars.

Rommel, qui a compris les spécificités du théâtre d'opérations, décide d'attaquer les britanniques dès le 24 mars, bien que son dispositif soit encore incomplet. Fort de la supériorité de ses chars et de son aviation, il veut prendre les Britanniques à leur propre jeu et utiliser, contre Wavell, les mêmes armes qui ce dernier utilisa trois mois auparavant contre les Italiens.

Dès le début de l'offensive germano-italienne, les Britanniques prennent conscience de l'état d'infériorité dans laquelle ils se trouvent et des risques qu'ils encourent. Reculant en hâte, ils ne peuvent se rétablir à Benghazi qu'ils évacuent le 3 avril.

La 9e division d'infanterie australienne retraite en ordre sur Tobrouk par la route côtière. Elle atteint la place le 8 avril et s'y installe en position défensive. Deux régiments indiens et la brigade blindée n'ont pas la même chance. Rattrapés et encerclés, ils sont détruits.

A Tobrouk, la 9e DI australienne est renforcée par une partie de ses frères d'armes de la 7e DI, qui atteignent la ville par la mer. S'engage alors une lutte entre Rommel et les Britanniques pour la maîtrise du camps retranché de Tobrouk. La garnison résistera jusqu'en juin 1942.

LA CAMPAGNE DES BALKANS

● **L'offensive italienne en Grèce** (octobre 1940 - mars 1941)

Lorsque Mussolini est informé, au dernier moment, par Hitler lui-même, de l'entrée des troupes allemandes en Roumanie afin de garantir la sécurité des champs pétrolifères, il ne maîtrise que difficilement la colère qui l'étreint. Il déclare à Ciano « *Hitler me met toujours devant le fait accompli. Cette fois-ci, je vais lui rendre la pareille. Il apprendra par les journaux que j'ai occupé la Grèce, ainsi l'équilibre sera rétabli* ».

Dans les Balkans comme en Afrique, il apparaît clairement que la stratégie italienne relève davantage du coup de tête que de la raison ou du plan mûrement réfléchi. Ciano ne contredit pourtant pas Mussolini. Il note dans son Journal « *Désormais le Duce semble bien décidé à agir. En fait je crois que l'opération sera utile et facile* ».

Il est vrai que l'armée grecque ne semble pas représenter un ennemi trop difficile à battre. Le 28 octobre 1940, lorsque les troupes italiennes envahissent la Grèce par surprise juste après qu'un ultimatum a été envoyé à Athènes, elle dispose de quatre divisions mobilisées dont deux à la frontière albanaise, de cinq divisions en Macédoine orientale immobilisées face à la Bulgarie et de sept autres divisions réparties sur l'ensemble de son territoire. Son équipement est vétuste, elle ne possède que peu d'artillerie antiaérienne et antichars, peu de moyens de transports et de transmissions, pas de chars, et seulement environ 180 avions.

Pendant les trois premières semaines de campagne, l'effet de surprise joue logiquement en faveur des Italiens qui progressent rapidement vers Janina et Florina.

Mais, les contre-attaques grecques lancées à partir du 14 novembre stoppent net l'avancée italienne. Une division alpine italienne est détruite dans le massif du Pinde et les Grecs progressent victorieusement en direction de Valona jusqu'à ce que la boue et les intempéries les arrêtent au début de l'année. Les Italiens tentent en vain de reprendre l'initiative au début du mois de mars. Ils essuient un échec cuisant.

De plus, après la mort de Metaxas au début de l'année, le gouvernement grec accepte l'aide des quatre divisions que lui propose Londres, en plus des forces aériennes stationnées en Crète, autour d'Athènes et dans le Péloponèse.

Hitler décide alors d'intervenir à fond pour soutenir Mussolini et le sauver de l'humiliation. Lui qui considère l'offensive italienne comme une « une gaffe regrettable » ne peut accepter de voir les champs de pétrole roumain à la portée d'attaques aériennes qui partiraient de Lemmos.

Hitler est obligé d'engager la Wehrmacht sur un théâtre d'opérations important pour l'Allemagne (pétrole, mais aussi bauxite, étain, céréales et bétail) qu'il espérait initialement placer pacifiquement dans l'orbite allemande.

● **L'invasion de la Yougoslavie et de la Grèce par les Allemands** (6 avril - 29 avril 1941)

Au début de 1941, Berlin accentue progressivement sa pression diplomatique sur Sofia et Bucarest, qui finissent par adhérer au Pacte tripartite (Allemagne, Italie, Japon). En Yougoslavie, le prince Paul qui exerce la régence, cède à son tour entre le 17 et le 25 mars. Mais dans la nuit du 26 au 27 mars, il est renversé par un coup d'état qui, appuyé par la population, porte sur le trône le roi Pierre II et se traduit par la dénonciation de l'adhésion au Pacte.

Le 6 avril, pour Hitler, « l'éternelle incertitude » a disparu, la tornade va s'abattre sur la Yougoslavie avec une soudaineté foudroyante, l'opération Marita commence. Belgrade est bombardée le jour même. Le 8, la ville est attaquée par les unités de von Kleist. L'armée yougoslave, surprise en pleine mobilisation, est écrasée en moins de deux semaines.

Pendant ce temps, le général von Boehm lance une division de montagne à l'assaut de l'extrémité occidentale de la ligne Metaxas alors que les blindés allemands attaquent à la jonction entre les forces grecques et britanniques en direction de Salonique. La ville tombe le 9 et l'armée grecque de Macédoine capitule.

Le 10 avril, les forces grecques d'Albanie se replient protégées par les Britanniques qui livrent, pendant trois jours, un combat retardateur coûteux.

Après l'échec de la tentative de coup d'arrêt dans la région symbolique des Thermopyles, le 18 avril, le général Wilson, qui commande le corps expéditionnaire britannique, décide de faire évacuer ses troupes depuis les ports sud de la Grèce. Une nouvelle opération d'évacuation d'un corps expéditionnaire débute pour la Royal Navy. Le 27, Athènes est prise, le drapeau à croix gammée flotte sur le Parthénon.

Pendant cette brève campagne les Britanniques ont perdu 12 000 hommes (tués, blessés, prisonniers) alors que les pertes allemandes se situent autour de 5 000 hommes. La Wehrmacht vient de terminer, avec une efficacité tactique redoutable, une nouvelle campagne « éclair ». Sa supériorité y a été totale dans presque tous les domaines grâce à l'engagement réussi, dans un terrain difficile, de sept divisions blindés et à une supériorité aérienne de l'autre de 10 contre 1 ! Mais les Britanniques ont une nouvelle fois montré qu'ils refusent de lâcher prise et qu'ils continuent à être les maîtres sur les mers, réussissant à évacuer, dans des conditions difficiles, environ 50 000 hommes, sans couverture aérienne et sous la menace d'une flotte italienne dont l'intervention eût été catastrophique pour eux.

Après les Balkans et la poussée vers l'Egypte, quel sera le nouvel objectif de l'armée allemande ? Une bonne stratégie voudrait qu'elle conquière Malte, clef de voûte du bassin méditerranéen. C'est ce que pense une majorité des officiers allemands à l'OKW. Mais Student préférerait envoyer ses parachutistes sur la Crète. Il reçoit l'appui déterminant de Goering qui, après son échec dans la bataille d'Angleterre, y voit le moyen de restaurer la réputation de la Luftwaffe. En l'absence de vision stratégique claire, les intérêts personnels l'emportent. Le 21 avril, Goering reçoit l'accord d'Hitler. Le 25, le directive n° 28 d'invasion de la Crète (opération Merkur), voit le jour [1].

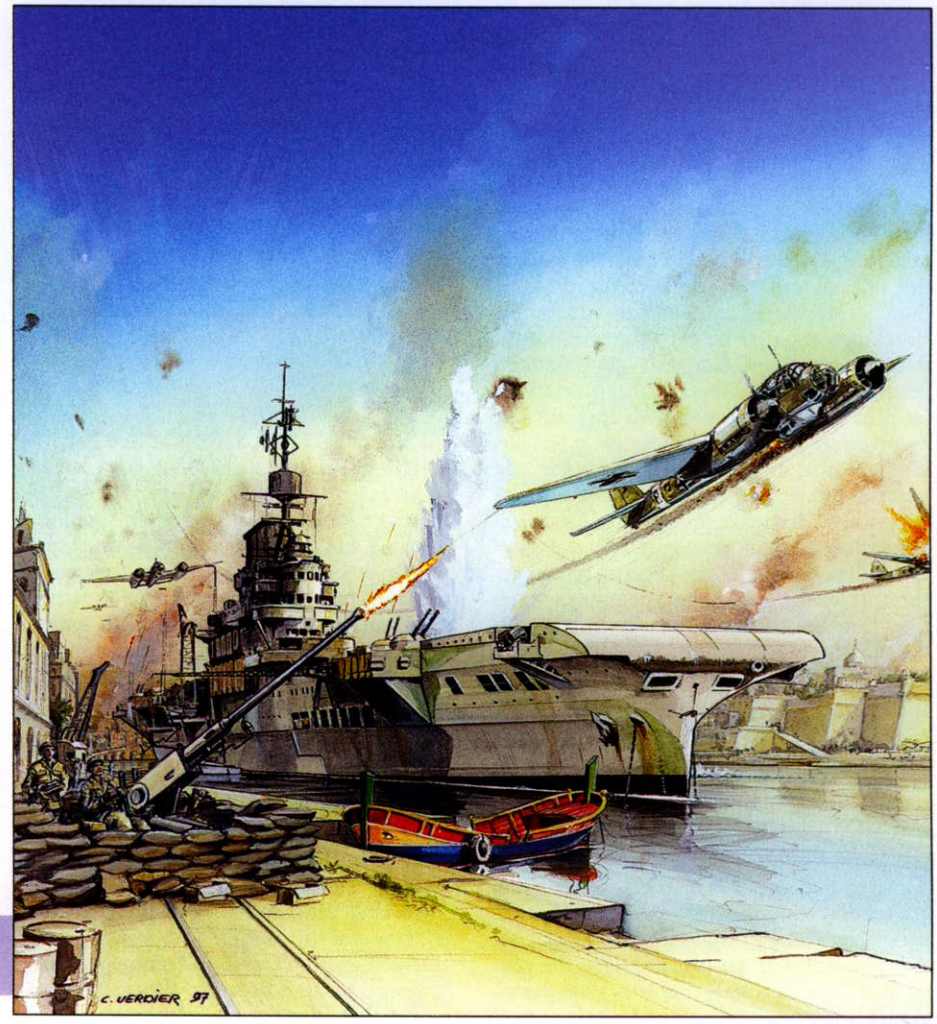
A la veille d'engager ses unités parachutistes contre la Crète, le Reich allemand, puissance terrestre et continentale, est une partout victorieux, dans et hors de sa zone traditionnelle d'influence. Rien ne semble pouvoir l'arrêter. Il a, en Afrique comme dans les Balkans montré une maîtrise tactique exceptionnelle. Mais son principal allié européen est apparu comme une non puissance militaire, au secours duquel il faut sans cesse se porter. Reste l'URSS, l'autre grande puissance continentale qui occupe en permanence les pensées d'Hitler. Son invasion a été différée, sans qu'on puisse bien en évaluer, alors, les conséquences.

Une nouvelle fois, la Méditerranée semble sortir des préoccupations allemandes. Pourtant, la marine britannique y est omniprésente. Elle peut perturber, voire enrayer les approvisionnements dont a, en permanence, besoin Rommel. Elle attire les sous-marins que Dönitz voudrait concentrer dans l'Atlantique. La Méditerranée demeure la clef qui permet de fermer la porte d'accès au nord du continent africain et d'ouvrir celle du « ventre mou de l'Europe ».

A la fin de l'année 1941 toutefois, la marine britannique subit une série de revers qui va la laisser – provisoirement – impotente : le porte-avions *Ark Royal* est coulé, un fantastique raid d'hommes-grenouilles italiens dans le port d'Alexandrie endommage gravement les cuirassés *Queen Elizabeth* et *Valiant*, et enfin, le jour de Noël, le dernier cuirassé anglais en Méditerranée, le *Barham* est coulé par un U-Boot.

En définitive, depuis qu'ils y ont été contraints par Mussolini, les Allemands accumulent, sur les pourtours de la Méditerranée, des succès tactiques qui font oublier une absence de vision stratégique. A l'inverse, les Britanniques bien qu'ils essuient nombre de revers tactiques, poursuivent avec obstination une stratégie de maîtrise de la mer Méditerranée, stratégie qui ne tarde pas, dès 1942, à porter les fruits que l'on sait... ❐

1. L'attaque aéroportée sur la Crète fera l'objet du prochain jeu en encart de *VaeVictis*, avec une simulation jouable en solitaire.



Attaque de bombardiers Junkers Ju-88 sur le port de La Valette, à Malte. Le choix d'envahir la Crète plutôt que Malte sera lourd de conséquence, un an plus tard au moment de la campagne de Tunisie.
Dessin de Christophe Verdier, merci à Y. Buffetaut

LA BATAILLE D'ALESIA

La victoire de l'organisation romaine

LA REDDITION de Vercingétorix à Alésia est synonyme de défaite définitive pour la Gaule indépendante. Pourtant, l'année – 52 a été celle de tous les espoirs pour les tribus celtes, et celle de tous les dangers pour les légions de César. Quant à la bataille d'Alésia, elle mérite de figurer parmi les batailles décisives de l'Antiquité, tant par son exemplarité militaire que par ses conséquences historiques.

Frédéric BEY

Rarement une campagne militaire aura suscitée autant de controverses que celle d'Alésia. Certains y voit une ruse géniale de César, menant par le bout du nez Vercingétorix dans la nasse d'Alésia (J. Carcopino), d'autres l'aboutissement du double jeu de Vercingétorix pour abattre ses rivaux Eduens (J. Harmand) et d'autres encore l'exemple brillant des valeurs militaires de la civilisation celtique (J. Markale). Les talents de stratège de Vercingétorix sont tantôt magnifiés tantôt décriés ; ceux de César sont généralement reconnus, mais soumis aux interprétations les plus divergentes. Il est dès lors difficile de présenter un récit incontesté de la bataille, d'autant plus que sa localisation prête, elle aussi, à discussion (voir VV n°20 et encadré ci-dessous)... Il semble pourtant qu'Alésia soit le produit de deux stratégies très claires et le résultat recherché de César et Vercingétorix, en quête tous deux, à ce moment précis et pour des raisons différentes, de la bataille décisive.

POURQUOI ALÉSIA ?

A la fin de l'année – 53, Jules César pense, après six campagnes victorieuses, avoir définitivement soumis la Gaule à la puissance romaine. Contre toute attente, il va pourtant se révéler incapable, au cours de la première moitié de – 52, d'abattre la rébellion inattendue conduite par le jeune chef arverne Vercingétorix. Il est vrai que celui-ci a des atouts. Il s'appuie sur une des tribus les plus puissantes, et probablement la plus prestigieuse, de toute la Gaule. Les Arvernes et leurs alliés, c'est d'eux dont il s'agit, ont par ailleurs réussi à passer au travers des ravages causés par la guerre. Vercingétorix a convaincu ceux qui l'ont rejoint de suivre à la lettre sa stratégie : constituer une armée solide, mais ne jamais l'engager en terrain découvert ; abandonner villes et campagnes à César dès qu'il approche, mais les ravager auparavant ; enfin ne jamais cesser de peser sur les lignes de communication et le ravitaillement des Romains, jusqu'à ce que le moment propice à leur écrasement se profile !

Les résultats ont étés plutôt probants. César a dû diviser ses légions en deux groupes pour éteindre les multiples foyers de rébellion. Malgré la prise d'Avaricum (Bourges) que ses habitants ont refusé d'abandonner, contrairement aux injonctions de Vercingétorix, et la défaite de Camulogène face à Labienus à Lutèce, César ne parvient pas à battre Vercingétorix en personne. Pire, en tentant de le prendre dans sa capitale Gergovie, il subit un grave revers au cours duquel il perd près de 700 légionnaires...

En juillet, menacé sur ses arrières par l'entrée dans la rébellion des Eduens, César décide de rassembler son armée à Agedincum (Sens), où il retrouve bientôt Labienus et des mercenaires germains qu'il a fait venir pour compenser la défection des contingents éduens. Il apparaît ensuite probable que César a cherché tout simplement à se rapprocher de la Provincia et de ses sources d'approvisionnement, en faisant route au sud-est.

Vercingétorix et son armée le suivent, sans d'abord tenter la moindre action offensive. Vercingétorix sait que si César quitte la Gaule, il reviendra plus fort l'année suivante. Largement supérieurs en cavalerie, les Gaulois veulent tenter l'affrontement direct avec les légions avant qu'elles ne s'échappent. Les nobles de toutes les tribus, qui compose cette cavalerie, prêtent un serment solennel condamnant à l'infamie celui qui n'aura pas par deux fois traversé les rangs romains.

La bataille à probablement lieu entre les 9 et 18 juillet – 52. Les Gaulois se forment en trois groupes de cavaliers, deux sur les flancs et un bloquant la tête de la colonne romaine. Les fantassins restent à l'écart, prêts à compléter le succès éventuel de leurs troupes montées. Les 15 000 cavaliers gaulois se ruent à l'assaut de la colonne en marche, mais les légionnaires romains s'arrêtent, se forment en carré, protégeant ainsi leurs bagages, et repoussent les assauts répétés des Gaulois. Les cavaliers germains de César mènent la contre-attaque et finissent de tailler en pièce les Gaulois. Ceux-ci, prisonniers de leur serment, perdent beaucoup d'hommes, trois des plus prestigieux nobles éduens, Cotos, Cavarillos et Eporedorix, étant même capturés.

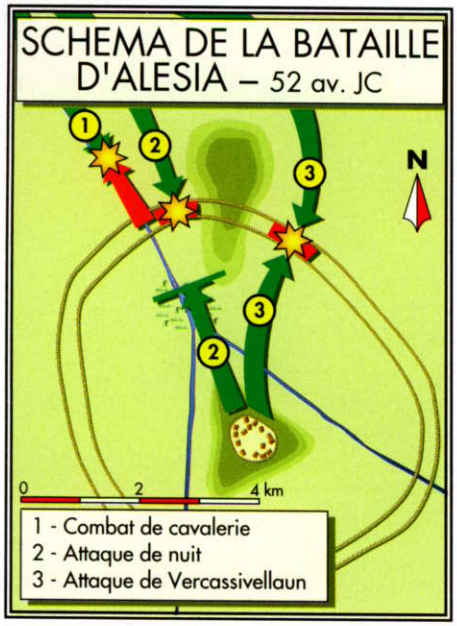
Vercingétorix doit alors réagir avec la seule arme qui lui reste : son infanterie. Pour retenir César en Gaule et éventuellement le battre, il lui faut un refuge formidable qui lui évitera le sort des Helvètes ou des Belges,

battus en rase campagne, et qui lui laissera des chances de vaincre définitivement les romains. Ce sera Alésia.

UNE PLACE FORTE INEXPUGNABLE

Le recours à cet oppidum n'est pas fortuit. Réputé imprenable, il semble effectivement l'être puisque contrairement à Avaricum par exemple, César n'en tentera jamais l'assaut, préférant un blocus de la place. Vercingétorix ou César ont-ils prémédité le fait que cet oppidum soit le lieu de la bataille finale ? Il est probable que Vercingétorix, a préparé à l'avance cette position en cas d'échec de sa cavalerie. Que César ait manœuvré et poussé Vercingétorix à la bataille, pour que ce dernier finisse par s'enfermer dans Alésia, me semble une position beaucoup plus hasardeuse à défendre. En tout état de cause, Vercingétorix se rend à Alésia parce qu'il sait

suite de l'article page 39



(suite de la page 30) que César va l'y suivre. Il renvoie immédiatement les restes de sa cavalerie, avec mission de revenir dans 30 jours avec des renforts levés dans toute la Gaule, et se laisse enfermer dans le réseau de fortifications qu'entreprend César.

L'armée romaine compte près de 70 000 combattants autour d'Alésia (onze légions et des auxiliaires) et leur chef veut en finir avec son adversaire, qui lui offre enfin la bataille. Les effectifs de Vercingétorix sont compris entre 80 000 hommes (d'après César) et 20 000 hommes (d'après l'historien allemand Delbrück). Ce dernier suggère, logiquement, que Vercingétorix n'a gardé que l'élite de son armée (20 000 hommes sur peut-être 40 000) dans la place, car cela suffit amplement à la défendre. Cette économie de bouches à nourrir prolonge, en plus, la durée potentielle du siège. Cela confirme en tout cas la puissance de l'oppidum et le côté inévitable du recours à un siège.

L'effectif de l'armée de secours est encore plus difficile à cerner. César parle de 240 000 hommes, Delbrück de 60 000, beaucoup d'autres évoquent des hypothèses intermédiaires autour de 100 000 hommes. Le chiffre de 8 000 cavaliers en son sein semble lui moins contesté. Les hypothèses basses me semblent les plus conformes aux réalités de l'époque : Napoléon, en des temps où la conscription était déjà efficace, n'est jamais parvenu à lever 100 000 hommes en trente jours dans une France bien plus peuplée... Des objections existent cependant à cette hypothèse, voir notre encadré.

Quoi qu'il en soit, le danger est extrême pour César, immobilisé en territoire hostile, face à des Gaulois de toute façon plus nombreux que lui. Cela explique l'effort incroyable que vont fournir les légionnaires pour constituer une double enceinte de fortifications, protégée par des fossés (inondés dans les parties basses) et des réseaux de pièges les plus divers. La rapidité et l'ampleur des travaux césariens ont sans doute été sous estimée par Vercingétorix. Quand l'armée de secours arrive enfin, entre le 25 août et le 3 septembre – 52. L'armée assiégée est à cours de vivre. Il va donc falloir agir et vite. Immédiatement.

TROIS JOURS DE COMBATS INTENSES ET DÉCISIFS

La bataille d'Alésia commence par un combat de cavalerie. Les Gaulois ayant déployés leur cavalerie dans la plaine, en avant de l'oppidum, César lance contre elle ses cavaliers germains, accompagnés de leurs auxiliaires à pieds. Comme lors de la bataille du mois précédent, les cavaliers gaulois sont totalement surclassés par les mercenaires germains et doivent se replier en désordre. Les quatre chefs de l'armée de secours, Comnios l'Atrébates (commandant en chef théorique), Vercassivellaun l'Arverne (cousin de Vercingétorix), et les deux Eduens, Eporedorix (homonyme du prisonnier de la bataille de cavalerie) et Viridomaros, se concertent. Ils optent pour une attaque de nuit des fortifications de la plaine, en escomptant bénéficier ainsi d'un effet de surprise et de la protection de l'obscurité.

Elle a lieu le lendemain, après une journée d'inaction consacrée à la fabrication de matériel d'assaut. Les guerriers gaulois poussent des cris au moment de l'attaque pour que Vercingétorix débouche au même endroit et brise l'étau qui l'enserre. La défense est assurée par Antoine et Trebonius qui repoussent les Gaulois, mal organisés, avant même que Vercingétorix n'ai pu franchir le fossé d'arrêt qui le sépare de la contrevallation.

Le jour suivant, Vercassivellaun se voit confier une manœuvre qui sera près de réussir. Il contourne, avec l'élite de l'armée (notamment les Arvernes) la montagne nord pour attaquer à midi un camp romain situé en dévers, au point faible de la ligne romaine. Là, les deux légions qui garnissent le camp sont près de céder lorsque César, comprenant d'un coup d'œil la gravité de la situation, conduit lui-même, drapé dans son manteau pourpre pour se faire reconnaître de tous, une dizaine de cohortes en renfort et rétabli la situation. La défaite des gaulois est consommée par l'envoi sur leurs arrières des cavaliers germains et la capture de Vercassivellaun. De son côté, Vercingétorix n'a pas vraiment eu le temps, encore une fois, d'intervenir efficacement et est repoussé par le légat Brutus. Les restes de l'armée de secours se dissolvent ensuite rapidement dans la fuite vers les terres d'origine de chaque contingent.

Vercingétorix n'a plus qu'à capituler. Il se livre de lui-même à César le lendemain, reconnaissant son échec incontestable. Face à une armée romaine invaincu depuis plus de 50 années dans tout le bassin méditerranéen, pouvait-il en être autrement ? La défaite de César a été plusieurs fois à portée de mains, mais les cafouillages romains de Gergovie ne se sont pas reproduit et le génie de César est d'avoir cette fois parfaitement réagit lors des moments critiques, faisant la preuve de son sens stratégique, de son discernement et payant lui-même de sa personne. ❐

LES JEUX SUR LA GUERRE DES GAULES

Par ordre chronologique :

Caesar, de Robert Bradley chez Avalon Hill (1976). Jeu classique et tactique sur la bataille d'Alésia avec énormément de pions (un par cohortes, soit dix par légions) et un système de mouvements hors carte. En anglais.

Alésia, Jeux Descartes (1985). Ce jeu français propose également une simulation du siège. Très sommaire et de mauvaise réputation.

Julius Caesar, de Richard Berg chez TSR (1985). Jeu en anglais à l'échelle stratégique sur la totalité de la Guerre des Gaules. Le système de règle est original et très vivant avec l'utilisation de nombreuses cartes à jouer (événements, etc.).

Bellum Gallicum, de Frédéric Bey et Marc Brandsma. Jeux en encart des *Casus Belli* n°68 et 69 (1992), il couvre la totalité de la conquête de la Gaule par César. Le système d'activation des révoltes gauloises est original, efficace et ludique, le module tactique l'est moins.

Caesar in Gallia, de John Miranda. Publié en encart de *Strategy and Tactics* n°165 (1993), ce jeu à l'échelle stratégique (avec un module tactique) est en tout point excellent. Il fait partie de la série *Ancient Wars* dont les autres jeux (*Trajan*, *Roman Civil War* et *Germania*) sont également parus dans *S&T*.

A paraître : le très attendu *Caesar in Gaul*, de Richard Berg et Mark Herman chez GMT, devrait sortir cet été. Il propose avec le système de *Caesar* (série *Great Battle of History*), la simulation des batailles d'Alésia, Bibracte (César contre les Helvètes) et de la Sambre (César contre les Belges), ainsi que de la bataille navale entre les Vénètes et les Romains. NB : les batailles de la Sambre et de Bibracte font déjà partie du CD-Rom *The Great Battles of Caesar* (voir *CyberStratège* n°7) qui reprend les règles du jeu sur carte.

LISTES D'ARMEE CHAMP DE BATAILLE

Destinés à *Champ de bataille* (*VaeVictis* n° 15), les pions des deux armées présentées ici sont disponibles sur la planche de pion. Pour un affrontement historique entre Gaulois et Romains,, l'armée romaine ne doit pas comprendre de troupes asiatiques. Les minima et maxima sont indiqués pour des armées en 200 points ; pour des batailles en 300 ou 400 points, modifier ces valeurs, généraux exceptés.

ROMAINS MARIUS (105-25)

Agressivité : 3

Général en chef : Reg Cv (O) 28 pts ou Reg Bd (O) 27 pts	1
Sous-général : idem	1-2
Général allié : Reg Cv (O) 23 pts	0-1
Légionnaires : Reg Bd (O) 7 pts	10-16
Cavalerie (gauloise, germanique ou espagnole) : Irr Cv (O) 7 pts	1-3
Archers scythes : Irr LH (F) 4 pts	0-1
Cavalerie (numide, thrace ou espagnole) : Irr LH (O) 5 pts	0-3
Javeliniers (germaniques ou espagnols) Irr Ps (S) 3 pts	0-5
Archers ou frondeurs (grecs, numides, syriens, etc.) : Irr Ps (O) 2 pts	0-6
Archers crétois : Reg Ps (O) 2 pts	0-2
Ligures : Irr Ax (O) 3 pts	0-2
Thraces, Illyriens etc. : Irr Ax (S) 4 pts	0-3
Peltastes : Reg Ax (S) 5 pts,	0-3

Les Ps (S) germaniques ou espagnols peuvent apporter un support arrière à la cavalerie (Cv) de leur propre nation.

GAULOIS (100-50)

Agressivité : 2

Général en chef : Irr Wb (S) 15 pts ou Irr Wb (F) 13 pts ou Irr Cv (O) 17 pts	1
Sous-général : idem	0-1
Général allié : idem (– 5 pts)	1-2
Gardes du corps : Irr Wb (S) 5 pts	0-2
Cavalerie : Irr Cv (O) 7 pts	0-5
Guerriers : Irr Wb (F) 3 pts	23-34
Javeliniers : Irr Ps (S) 3 pts	3-6
Archers ou frondeurs : Irr Ps (O) 4 pts	0-6

Notes : toutes les dates sont données av. J.-C. Afin d'augmenter le nombre de Wb (F), il suffit de les considérer empilés par deux, dans ce cas, appliquez les modificateurs correspondants.

¡ NO PASARAN !

Aviation et budget

AFIN de diversifier vos scénarios, *VaeVictis* vous propose des règles supplémentaires pour *Guerre éclair* et son premier volet *¡ No Pasaran !*, ainsi qu'un système de budget.

Pierre Laporte

Une colonne de « Negrillos » (PZ I) straffée par un « Mosca » (Polikarpov I 16). Avion au 1/100 en bois réalisé de toutes pièces par J. Laporte. Blindés *Military Miniatures*, au 1/100, peinture P. Laporte.

9 - AVIATION

Les deux cartes d'ordres supplémentaires proposées (page 45) dans cette extension permettent de couvrir les scénarios faisant intervenir un appui aérien. Elles viennent s'ajouter aux six cartes de base en vue d'élargir le choix du joueur lorsqu'il constitue ou reconstitue sa main.

Les avions représentés dans *No pasaran !* sont de deux types : avions d'appui et chasseurs. Les deux types peuvent effectuer une attaque au sol, mais seuls les chasseurs peuvent exécuter une interception. Les avions sont représentés soit par un marqueur symbolique, soit par un modèle, soclé sur une base d'environ **4 cm** de diamètre. Chaque élément représente un groupe de trois appareils. Ils sont placés hors table et n'interviennent que ponctuellement, lorsque le joueur prend l'initiative et abat une carte d'ordre correspondante (on ne peut pas effectuer un appui aérien et activer une UC terrestre lors d'une même initiative).

9.1 - Procédure d'intervention aérienne

Le joueur abat la carte Attaque au sol, désigne le ou les éléments d'avions de son choix qu'il souhaite jouer, et effectue un test d'intervention aérienne pour chaque type d'appareil activé. Il jette 1d6 et ajoute au score obtenu le degré d'appui aérien de l'élément ou du groupe d'éléments : faible : 2 ; normal : 3 ; intensif : 4.

Le degré d'appui aérien est déterminé selon le scénario, ou au choix du joueur en fonction du budget qui lui est alloué (voir 16). S'il active conjointement plusieurs éléments d'avions du même type, il effectue un seul test global, comme pour un ordre Assaut.

Modificateurs (cumulatifs) :

– 1 par intervention déjà effectuée par l'élément au cours du jeu ;

– 1 si l'élément a été repoussé lors de sa précédente intervention.

Si le total obtenu est **6 ou plus**, le test est réussi et le joueur place chaque élément activé sur la table de jeu, au contact de sa cible désignée. Si le joueur adverse possède en main et souhaite jouer une carte Interception, il doit l'abattre à ce moment (voir 9.4).

En cas d'échec (total de 5 ou moins), l'élément n'intervient pas mais est considéré comme ayant été activé. Le joueur détermine ensuite l'axe d'attaque de chaque élément activé, correspondant à une droite imaginaire de 20 cm orientée au choix du joueur, et centrée sur l'élément adverse ciblé, appelé point d'impact.

9.2 - Détermination du point d'impact

Si, dans un rayon de 10 cm autour de l'élément adverse ciblé, se trouvent un ou plusieurs autres éléments constituant une cible potentielle pour l'avion, le joueur assaillant détermine **aléatoirement** lequel sera son point d'impact initial. Le modèle est déplacé, mais conserve l'orientation de son axe d'attaque.

Par exemple, s'il dispose de quatre cibles potentielles (y compris l'élément initialement ciblé), il les numérote de 1 à 4 et jette 1d6, le score obtenu désignant le point d'impact (dans ce cas, il rejoue s'il tire un 5 ou un 6). Pour constituer un point d'impact potentiel, un élément doit avoir un facteur défensif modifié **inférieur ou égal** à celui de l'élément initialement ciblé par le joueur.

Note : cette règle peut être appliquée aux tirs indirects (voir 7. 6), afin d'éviter que les éléments d'officiers soient systématiquement ciblés...

9.3 - Tir anti-aérien (AA)

Si l'axe d'attaque d'un élément d'avions pénètre la ZI anti-aérienne d'un élément adverse non démotivé, il peut subir un tir AA dont les conditions et la procédure sont strictement analogues à celles d'un tir direct (voir 7.3).

Le seul modificateur qui s'applique est une pénalité de – 1 au facteur défensif de l'avion par élément adverse tirant en soutien (maximum – 2), si le joueur en défense groupe plusieurs tirs AA sur une même cible.

Seules les compagnies de soutien et les pièces d'artillerie antiaériennes peuvent effectuer un tir AA. Les compagnies de soutien ont une portée antiaérienne de 10 cm et un facteur de tir AA de 0.

Les joueurs comparent leurs scores et consultent le tableau des combats rapprochés, mais le tireur n'applique pas un résultat défavorable. En cas d'échec, le tir AA est sans effet.

Note : Les pièces AA ont un champ de tir tout azimut mais ne tirent pas en indirect.

9.4 - Interception

Le joueur en défense abat la carte correspondante et effectue un test d'intervention aérienne (comme en 9.1) pour chaque élément de chasseurs qu'il souhaite activer. Si le test est réussi, l'élément de chasseurs est placé au contact d'un adversaire, et les joueurs effectuent un combat aérien.

9.5 - Combat aérien

Les combats aériens sont résolus après placement de tous les intercepteurs activés.

Chaque joueur jette 1d6 et ajoute au score obtenu le facteur de combat aérien de son élément. Le seul modificateur qui s'applique est une pénalité de – 1 par élément adverse combattant en soutien (maximum – 2), si le joueur en défense groupe plusieurs interceptions sur une même cible.

Les joueurs comparent leurs scores et consultent le tableau de résultats des combats rapprochés : tous les éléments engagés appliquent un éventuel résultat défavorable. En cas d'égalité, c'est l'élément du joueur actif (celui qui a l'initiative) qui est repoussé. Si plusieurs combats aériens ont lieu simultanément, le joueur passif choisit leur ordre de résolution.

9.6 - Attaque au sol

Si un élément d'avions échappe aux chasseurs adverses et aux tirs AA, il attaque l'élément terrestre adverse ciblé.

Chaque joueur jette 1d6 : le joueur assaillant ajoute au score obtenu le facteur offensif correspondant de son élément (selon que la cible est blindée ou non), et son adversaire ajoute le facteur défensif du sien, ainsi que tous les modificateurs tactiques qui s'appliquent (voir tableau en page 13 de VV n° 20), à l'exception d'« attaque à revers ».

Les joueurs comparent leurs scores et consultent le tableau de résultats des combats rapprochés (celui des tirs si l'assaillant est un élé-

ment de chasseurs). L'assaillant n'applique pas un résultat défavorable : en cas d'échec, l'attaque au sol est sans effet.

Une fois son intervention effectuée (attaque au sol ou interception), un élément d'avions est retiré de la table de jeu et reçoit éventuellement un marqueur numéroté correspondant au nombre d'interventions effectuées au cours de la partie.

9.7 - Attaques multiples

Une attaque au sol peut être ciblée sur plusieurs éléments terrestres alignés sur l'axe d'attaque de l'avion, en avant et à partir du point d'impact. Le joueur assaillant effectue autant de combats qu'il dispose de cibles potentielles à concurrence de trois, mais subit une pénalité de **– 1** au dé par élément adverse attaqué au delà du premier.

9.8 - Avions repoussés

Un élément d'avions repoussé est retiré de la table de jeu, et reçoit un marqueur indiquant qu'il subira une pénalité de **– 1** au prochain test d'intervention.

9.9 - Attaques en piqué

Elles ne peuvent être effectuées que par les appareils appropriés. Ils bénéficient alors d'un **+ 1** au facteur offensif, mais n'ont pas d'axe d'attaque et ne peuvent donc pas effectuer d'attaques multiples.

REGLES DIVERSES

10 - Percée blindée

Les éléments de blindés ignorent la ZC d'éléments adverses non blindés démotivés.

11 - Mouvements de panique

Si le joueur échoue au test de motivation pour rallier un élément repoussé (identifié par un marqueur de démotivation, et tournant le dos à l'adversaire), l'élément recule à nouveau obligatoirement suivant le principe énoncé en 8.1.

12 - Surprise tactique

Les éléments qui n'ont pas de champ de tir tous azimuts (artillerie, cies. de soutien, véhicules avec casemates) et les transports (attelages, camions, cavaliers montés) subissent une pénalité de **– 2** (et non – 1) s'ils sont attaqués à revers en combat rapproché.

13 - Artillerie lourde

Les éléments d'artillerie lourde ne peuvent pas être déplacés à bras d'homme, et les artilleurs ne peuvent pas tenter de sauver leurs pièces (voir 8. 6). Ils sont éliminés s'ils sont repoussés suite à un combat.

Les **distances de mouvement** de l'artillerie lourdes sont : **5 cm** en terrain clair, **0 cm** en terrain difficile et respectivement **10 cm** (attelage hippomobile) et **15 cm** (véhicule automobile) sur route.

Précision : un élément d'artillerie en mouvement est obligatoirement représenté par son modèle de véhicule (ou bien il est symboliquement tourné dos à l'ennemi si le joueur ne possède pas du modèle approprié ou si les pièces sont déplacées à bras d'homme).

14 - Transfert d'affectation

S'il passe son tour, un joueur peut changer l'affectation d'un élément indépendant, d'un bataillon ou d'une brigade. L'élément ou le commandant de l'UC désignée doit simplement se trouver dans le RC de son nouveau supérieur hiérarchique au moment du transfert.

15 - Partie inégale

Si les deux camps ne comportent pas le même nombre de joueurs, le paquet de cartes à jouer est alors constitué de 10 cartes rouges par joueur « noir » et de 10 cartes noires par joueur « rouge ».

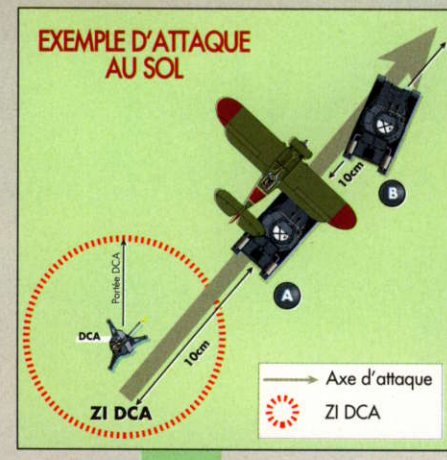
16 - Amendements

● Les modèles de blindés équipés de 20 mm à dotation spécifiquement antichar (Panzer II et CV 35) subissent une pénalité de **– 1** à leur facteur de combat contre des cibles **non blindées**.

● La portée de tir des FT 17 est limitée à 15 cm quelle-que soit la nature de la cible.

17 - Budget

La règle de budget permet de créer des scénarios de toutes pièces avec un budget de départ équivalent pour chaque camp.



L'élément d'avion est placé sur l'élément A désigné par le joueur comme étant le point d'impact. Il détermine ensuite l'axe d'attaque, orienté ici de manière à cibler un second élément adverse (B) lors de cette même activation. L'axe d'attaque traverse la ZI anti-aérienne du canon, l'avion s'expose donc à un tir AA qui doit être effectué avant la résolution de l'attaque au sol.

Le coût de chaque type de troupe par élément est le suivant :

- infanterie d'élite (légionnaires, regulares) : **5**
- infanterie régulière ou assimilée : **3**
- milice : **2**
- véhicule blindé artisanal : **3**
- véhicule blindé médiocre (CV 33, FT 17, PzKpfw I) : **4**
- véhicule blindé normal (T-26, BA-6) : **6**
- véhicule blindé supérieur (BT-5, Pz II) : **8**
- artillerie antichar (AC) légère (37 mm) : **4**
- artillerie AC moyenne (45/50 mm) : **5**
- artillerie antiaérienne légère (20 mm): **3**
- artillerie AA moyenne (37 mm) : **4**
- artillerie AA lourde (88 mm) : **8**
- artillerie de campagne (65/75 mm) : **6**
- artillerie lourde (100/105) : **8**
- véhicule : **+ 1** (hippomobile) ou **+ 2** (automobile) par élément
- avion : **6** + degré d'appui aérien
- avion moderne : **8** + degré d'appui aérien
- barricades (10 cm) : **3**
- retranchements (10 cm) : **6**
- fortifications (10 cm) : **9**

Ajouter 10 % au budget total si le QG est très compétent ; retrancher 10 % s'il est incompétent.

Nous suggérons un rapport de forces de 1,5 contre 1 en faveur du camp assaillant pour un scénario de type « attaque/défense ».

Ce tableau de budget ne s'applique bien sûr que pour la guerre d'Espagne ; les prochaines extensions pour *Guerre éclair* comporteront leur propre tableau. ❐

AVIATION

Type d'avion	Facteur offensif : Cible blindée	Facteur offensif : Cible non blindée	Facteur défensif : Tirs AA	Facteur défensif : Combat aérien
Avion d'appui	1	2	0	0
Avion d'appui moderne*	2	3	1	1
Chasseur	0	1	1	2
Chasseur moderne*	0	1	2	3

** : Stuka, Me 109; I 16*

FACTEURS DE COMBAT

Type d'unité	Tir : Cible blindée	Tir : Cible non blindée	Tir : AA	Tir : Portée tir direct (cm)	Tir : Portée tir indirect (cm)	Combat rapproché : Cible blindée	Combat rapproché : Cible non blindée
Artillerie AA							
20 mm	0	0	1	15	–	0	0
37 mm	1	0	2	20	–	0	0
88 mm*	2	1	3	40	–	1	0
Artillerie lourde							
100/105 mm HE	2	4	–	35	220	0	0

** : Les 88 AA sont considérés comme pièce d'artillerie lourde pour les mouvements (voir 13). Ils bénéficient du modificateur de + 10 cm pour localiser, attribué aux éléments dotés d'instruments d'optique.*

SECTION D'ASSAUT
Aviation et budget

Focke Wulf 190 au 1/72 (réalisation en bois par J. Laporte) ; JS II *Britannia* et *Hinchliffe*, peinture J.L. Chaulet. Figurines *Drew's Militia*, *F.A.A.*, *Britannia* et Old Glory, peinture P. Laporte.

UN bonheur n'arrivant jamais seul, voici également des règles de budget, pour créer vos scénarios, et d'appui au sol pour *Section d'assaut*, notre règle de combat tactique sur la Seconde Guerre mondiale. Gare aux Jabos !

Alain Mercier

C - L'AVIATION

A l'échelle de *Section d'Assaut*, seule l'aviation pouvant effectuer des missions à basse altitude est prise en compte, elle simule l'appui aérien que peuvent obtenir les troupes au sol.

C1 - Généralités

Le joueur qui tente d'utiliser ce tour un avion est nommé l'attaquant, le joueur défenseur est celui qui subit l'attaque aérienne.

Chaque avion présente plusieurs caractéristiques : le pilote (expérience et moral identiques à la règle de base), l'armement , la capacité de passage (nombre de tours d'utilisation de l'arme), la valeur de défense.

Le joueur défenseur possède une valeur anti-aérienne ou plus simplement de DCA, qui est la somme des valeurs DCA* des différentes pièces sur la table : par exemple, si le joueur possède un canon multitube de 20 mm AA (valeur 1) et un canon de 88 mm AA (valeur 3), sa valeur DCA est de **4**.

* Le joueur qui possède une pièce d'artillerie antiaérienne de plus de 47 mm doit choisir au premier tour et pour toute la partie si elle tire contre les troupes au sol ou contre les avions.

C2 - Phase d'aviation

La phase d'appui aérien est composée des séquences suivantes :

1. Test d'entrée.
2. Désignation de la cible, test de réussite de mission.
3. Tir anti-aérien
4. Attaque aérienne.

C3 - Test d'entrée

A moins que le scénario n'indique le moment précis de l'entrée, le joueur souhaitant faire entrer un avion doit passer un test. Ce test simule les aléas des missions aériennes et la gène de la DCA adverse.

Pour cela, le joueur attaquant lance 1d6 et additionne la valeur de l'expérience du pilote. Le joueur défenseur lance 1d6 et additionne sa valeur DCA.

Si le résultat du joueur attaquant est supérieur à celui du défenseur, l'avion entre ce tour, sinon le joueur attaquant doit attendre le tour suivant pour recommencer un test.

Par exemple, l'attaquant a un pilote avec une expérience de 2, et il obtient un 3 au dé, son résultat final est de 5 ; le joueur défenseur avec une valeur DCA de 4 (canon de 20 mm AA + 88 mm AA) obtient un 3 au dé, pour un résultat final de 7 : l'avion ne rentre pas ce tour et le joueur peut tenter un nouveau test le tour prochain.

C4 - Désignation de la cible et test

Le joueur attaquant choisit une plaquette pour cible et effectue immédiatement un test de réussite de mission. Ce test a pour objectif de simuler la difficulté à localiser la bonne cible.

Test de réussite de mission :

Le joueur attaquant lance 1d6 et additionne la valeur de l'expérience du pilote et les modificateurs, puis consulte la table des résultats.

Modificateurs :

- Cible abri léger	- 1
- Cible abri dense	- 2
- Cible fantassin /arme d'appui*	- 1

(* cf VV n°10 chapitre 1)

- Cible MP	+ 1
- Cible en MR	+ 2

Par exemple, un joueur avec un pilote d'expérience 2 et qui obtient un 3 à son d6, doit déduire - 3 s'il désigne comme cible : de l'infanterie (- 1), sans ordre de mouvement (pas de bonus) dans un abri dense (- 2), le joueur consulte alors la table des résultats à la ligne 2 (2 + 3 - 3).

Table des résultats :

1 et – : retournement Le pilote se trompe de cible. Le joueur défenseur désigne quatre cibles différentes de n'importe quel camp (de 1 à 4), l'attaquant désigne deux cibles ennemies (5 et 6). Le joueur défenseur jette 1d6 pour déterminer quelle est la cible attaquée.

2 ou 3 : ajournement, le pilote n'a pas repéré sa cible, il ne peut pas effectuer d'attaque.

4 et + : succès. Si le pilote survit au tir AA, il effectue une attaque sur la cible désignée.

Le joueur attaquant place l'avion au dessus de la cible désignée, sauf si la mission est ajournée car dans ce cas l'avion n'est pas posé sur la table.

C5 - Tir AA

Avant que le joueur attaquant tente ses attaques, le joueur défenseur effectue ses tirs AA. Peut effectuer un tir antiaérien une plaquette avec un facteur AA qui :

- est à portée
- possède un ordre lui permettant d'effectuer son tir.

Le joueur défenseur retourne alors le pion d'ordre et effectue le tir de la pièce.

Le tir AA ne peut pas être contré.

Procédure :

Chaque joueur jette 1d6 :

- le défenseur ajoute son facteur AA et l'expérience de la pièce ;
- l'attaquant ajoute son facteur de défense et le moral du pilote.

Si le résultat du joueur défenseur est supérieur à celui de l'attaquant, l'avion est touché et immédiatement retiré du jeu, sinon le tir est manqué.

Par exemple, le joueur défenseur possède un canon de 20 mm quadruple (facteur AA de 2 + 3) avec une expérience de 2, et obtient un 3 à son d6 pour un résultat final de (5 + 2 + 3) = 10. Le joueur attaquant possède un avion avec un facteur de défense de 3, un pilote de moral 2, et obtient un 3 à son d6, pour un résultat final de (3 + 2 + 3) = 8. Le résultat du défenseur étant supérieur à celui de l'attaquant, l'avion est immédiatement éliminé.

C6 - Attaque aérienne.

L'avion, s'il a survécu aux tirs AA, effectue une attaque sur la cible désignée. L'attaque aérienne est résolue comme un tir direct suivant les caractéristiques de la carte d'aviation.

Points particuliers :

● Mitraillage /canon : l'attaquant peut tenter un tir intensif sur :

- une (et une seule) cible à moins de 30 cm de la première ;
- plusieurs cibles à moins de 20 cm de la première et sur une ligne qui forme une droite (strafing).

Ces tirs multiples ne peuvent être effectués que si les **modificateurs** de test de réussite de mission sont supérieurs ou égaux à ceux de la première cible.

Exemple : un avion dont la première cible est de l'infanterie qui tient en terrain découvert (infanterie = – 1) peut tirer sur une cible dont les modificateurs sont au maximum de – 1. L'avion ne peut donc pas avoir comme seconde cible de l'infanterie qui tient dans un abri léger (– 2).

Seuls les avions armés de canons inférieurs à 40 mm utilisent le facteur mitraillage plus le bonus.

● Bombardement /roquettes : l'effet du tir est équivalent à celui d'un tir d'artillerie (cf VV n°11 chapitre 1.1 Effet des munitions)

Une fois l'attaque aérienne terminée, l'avion est retiré de la table. Un avion qui a effectué une attaque voit sa capacité de passage réduite de 1 pour chaque type d'arme qu'il a utilisé. Un avion peut tenter, dès le tour suivant, un test d'entrée si toutes ses armes n'ont pas atteint leur capacité de passage maximum.

D - Budget

Afin de pouvoir créer vos propres scénarios, nous vous proposons un système de budget pour *Section d'assaut*.

D1 - Généralités

Le mode de calcul se fait par groupe ou par groupe indépendant (GI) plutôt que plaquette par plaquette. La valeur d'un groupe est fonction de la « valeur initiale » qui représente la force de l'unité que l'on multiplie par le « coefficient » qui représente son efficacité.

D2 - Valeur Initiale

Pour connaître la valeur initiale, le joueur doit calculer la catégorie de son groupe puis se reporter au tableau « valeur initiale » ci-dessous.

La catégorie initiale d'un groupe ou d'un groupe indépendant est de « **1** » à laquelle on applique les modificateurs ci-dessous :

● – 1 pour :

- GI d'une plaquette (autre que sniper ou observateur d'artillerie) ;
- groupe ne possédant aucune arme d'appui ;
- groupe strictement inférieur à trois plaquettes.

● + 1 pour :

- GI sniper ou observateur d'artillerie ;
- groupe incluant des armes antichars ;
- par plaquette en plus de la troisième pour un groupe de plus de trois plaquettes ;

VEHICULES TOUTES NATIONALITÉS 1943-1945

code	NOM	Chenille	VEHICULE Vitesse	taille	protection	sauvegarde	CANON type	Efficacité AC	HE	Fum	Mitrailleuses MG	AAMG	Valeur initiale
C01	Motos	R	3	–	0	1	–						1
C02	Side-car	R	2	–	0	1	–				C		1
C03	Voiture civile	R	1	–	0	1	–						1
C04	Petit camion civil	R	1	L	0	1	–						2
C05	Grand camion civil	R	1	XL	0	1	–						3
C06	Petit camion TT	TT	1	L	0	1	–						3
C07	Grand camion TT	TT	1	XL	00	1	–						4

AVIONS 1943-1945

Nat.	code	Nom	armement	Valeur de défense	MG Capacité	Canons Capacité	valeur AC	Bombes/roquettes capacité	valeur HE	Valeur initiale
USA	US100	P38J Lightning	4MG, 20 mm, B/R	3	3	2	0	1	3	10
USA	US101	P47D Thunderbolt	8 MG, B/R	3	4	–	–	1	3	8
GB	GB100	Hurricane IV	4 x20 mm, B/R –	2	–	2	0	1	3	7
GB	GB101	Spitfire XVIE1	2 MG, 2x20 mm, B	3	2	2	0	1	2	8
GB	GB102	Typhoon IB	4x20 mm, B/R	3	–	3	0	1	3	9
GB	GB103	Tempest V	4x20 mm, B/R	3	–	3	0	1	3	9
All	A100	Bf 109 G6	2 MG, 2x20 mm, 30 mm, B	3	3	2	1	1	2	9
All	A101	Bf 110 C4	4MG, 2x20 mm, B	2	3	2	0	1	3	9
All	A102	FW 190 F8	2MG, 2x20 mm, B	3	3	2	0	1	3	10
All	A103	Ju 87 D1	2MG, B	1	2	–	–	1	3	5
All	A104	Ju 87 G1	2x37mm	1	–	4	2	–	–	5
All	A105	Hs 129 B1	6MG,2x20 mm, 30 mm	1	4	3	1	–	–	6
All	A106	Hs 129 B2	2x20 mm, 75 mm	1	–	4	3	–	–	5
URSS	U100	IL2	2MG, 2x37 mm, R	3	2	2	2	1	3	9

ARTILLERIE STANDARD TYPE 1943-1945

Code	TYPE	MOUVEMENT				EFFICACITE			VALEUR INITIALE	
		Gal	GaL	L	XL	AC	HE	Fum	Sur table	Hors table*
C90	- de 64 mm	X				–	0	1	3	–
	Multitubes (à partir du second)								+1	
C91	de 64 à 82 mm		X			–	1	2	6	1
C92	de 83 à 122 mm			X		–	2	3	8	2
C93	plus de 122 mm				X	–	3	3	12	3

– groupe ou GI incluant une ou des armes d'appui, ou dont toutes les plaquettes sont des FSA, FA (ou armes d'appui) ;

– chef de section ou supérieur ;

– groupe incluant des unités du génie;

La catégorie modifiée ne peut être inférieure à 0 ni supérieure à 3.

Exemple : un groupe de quatre plaquettes (trois fusils et une LMG) est de catégorie 1 + 1 (4e plaquette), sa catégorie finale est donc de **2**.

Catégorie	0	1	2	3
Valeur initiale	10	15	20	30

Le tableau indique que notre groupe de catégorie 2 a donc une valeur initiale de 20 points.

D3 - Coefficient

Le coefficient est l'addition des valeurs du moral et de l'expérience, à laquelle on ajoute **2**. Un groupe de moral 0 et d'expérience 1 aura donc un coefficient de 0 + 1 + 2 = 3

Il suffit ensuite de multiplier la valeur initiale par le coefficient pour connaître le budget du groupe. Par exemple, notre groupe de valeur initiale de 20 points multipliée par le coefficient 3 donne un budget de 60 points.

Exemple de calcul :

● **GI MMG [2/2]** : catégorie : 1 (base) – 1 (GI d'une plaquette) + 1 (incluant une arme d'appui) = 1 soit une valeur initiale de 15 points. Coefficient : (2 + 2) + 2 de base, soit un coefficient de 6. Total : 6 x 15 = 90 points

● **Groupe de 2 fusil + 1 LMG [1/1]** : catégorie : 1 (base) = 1 soit une valeur initiale de 15 points. Coefficient : (1 + 1) + 2 de base, soit un coefficient de 4. Total : 60 points

● **Groupe de 2 PM + 1 LMG + 1 PZK [3/3]** catégorie : 1 (base) + 1 (incluant des armes antichars) + 1(incluant une arme d'appui) + 1 (4e plaquette) = 3 (maximum) soit une valeur initiale de 30 points. Coefficient : (3 + 3) + 2 de base soit un coefficient de 8. Total : 240 points.

D4 - Matériels

Pour calculer le coût des matériels (artillerie, aviation et véhicules), le joueur doit calculer le coût de l'équipage, puis celui du matériel.

Le joueur calcule le coût de l'équipage (ou servants) comme pour l'infanterie, puis le coût du véhicule qui correspond à la valeur initiale multipliée par le coefficient (le même que pour l'équipage).

Exemple : un char Sherman 75 avec un équipage de moral 1 et d'expérience 1 :

– l'équipage est de catégorie 0 (1 – 1, GI d'une plaquette) soit une valeur initiale de 10 points et un coefficient de 4 (1 + 1 + 2). Il coûte donc 40 points.

– le véhicule a une valeur initiale de 20 et un coefficient de 4 (le même que celui de son équipage) soit 80 points. Le coût du char est donc de (80 + 40) = 120 points.

Par exception, le coût de l'artillerie hors table est calculé suivant le nombre de tours possibles de tirs (les tirs de réglages éventuels ne comptent pas). Par exemple : une pièce hors table de 150 mm qui peut tirer pendant 4 tours prend comme valeur initiale 12 points (3 x 4).

D5 - Terrain et durée

Le propre d'un jeu à scénarios est d'offrir des configurations toujours différentes. Le terrain et la durée du scénario influent sur le rapport de force entre l'attaquant et le défenseur. Il est impossible d'établir d'une façon définie quelle durée est courte ou quel type de terrain est avantageux, nous nous bornerons a donner des indications pour équilibrer les budgets.

● **Le terrain** :

– terrain neutre : sans éléments pouvant donner un avantage quelconque à l'un des joueurs ou avec des éléments donnant un avantage à chacun des joueurs. En règle générale, un terrain neutre n'apporte pas de bonus ;

– terrain avantageux : contenant un ou des éléments donnant un avantage à l'un des joueurs (forêts, villages, cours d'eau, etc.), il apporte un bonus compris entre 50 à 100 % points de budget au joueur désavantagé.

– terrain préparé : (tranchées, bunker, etc.), il apporte un bonus compris entre 100 et 150 % au joueur désavantagé.

Les différents éléments de défense accordés au défenseur sont inclus dans ces bonus, sauf les mines.

Les mines ont une valeur de 1 point par point de leurre, 2 points par point de mine.

La durée : si la durée du scénario est particulièrement courte, on accordera à l'attaquant un bonus de 50 à 100 %.

Exemples : dans un scénario type « bataille de rencontre » avec un terrain ouvert, aucun des joueurs n'aura de bonus. Avec un scénario type « attaque-défense », un terrain favorable à la défense et de surcroît préparé, l'attaquant bénéficiera d'un bonus compris entre 150 à 250 %. Si le joueur défenseur a un budget de 500 points, le joueur attaquant qui bénéficie par exemple d'un bonus de 150 % aura un budget de 1250 points.

De façon générale l'attaquant devra toujours bénéficier d'un bonus d'au moins 50 %.

Il appartient ensuite au joueur de se mettre d'accord pour le nombre exact de point de budget, de réaliser le terrain et de composer enfin leur armée en secret, librement ou selon des limites historiques définies au départ.

Bon jeu ! ❐

AUX PORTES DE BERLIN

Ce scénario a été joué à la convention de la FFJH à Vincennes les 24 et 25 janvier 1998.

Début 1945 : les forces soviétiques percent et submergent le front allemand. Les dernières forces du Reich qui forment des îlots de défense sont composées de vieillards du Volksturm et de jeunes Hitlerjungend, levées de la dernière heure, et de quelques troupes disparates. La tempête soviétique s'approchant, le QG a été prévenu, il faut tenir coûte que coûte le temps qu'un ultime Kampfgruppe soit rassemblé et vienne effectuer la relève...

Les forêts, habitations et tranchées sont considérées Td/Ad pour toutes les troupes.

La rivière n'est franchissable que par le pont.

L'ordre de bataille pour ce scénario est indiqué au dos de la planche de pions (à photocopier avant découpe).

● **Placement allemand**

Le joueur allemand se place en premier. La section n°1 au point A (habitations et tranchées) sauf le canon sous tourelle (considéré identique aux caractéristiques d'un char Panther A17) qui est fixe (angle de tir de 360°). Le QG, le GI Jagdtiger et la section n°2 entre par le point B au début du 1er tour.

● **Placement soviétique**

L e joueur soviétique bénéficie le premier tour d'un écran de fumé sur toute la longueur de sa zone de déploiement (durée un tour).

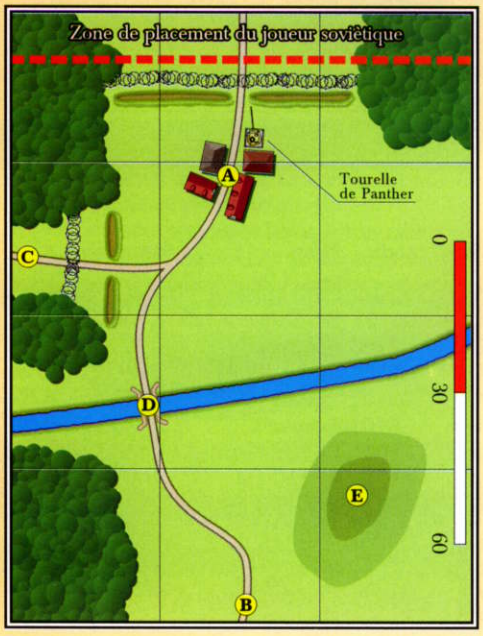
Le QG, les sections n° 2 et 3 entrent par le bord de table indiqué sur la carte.

Au début de chaque tour (à partir du 3e) le joueur soviétique lance 1d6, s'il obtient 5 ou 6, la section n° 1 peut entrer par le point C, sinon il devra recommencer le tour suivant.

Il ne coûte aucun point d'activation pour affecter un pion d'ordre à un élément le tour de son entrée sur la table.

● **Conditions de victoire**

A la fin du 9e tour, les deux joueurs font le décompte de leurs points de victoire : le joueur qui contrôle le point A marque 5 points, le point D, 10 points et le point E, 5 points. Le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur.



Infographie M. Gillard © Vae Victis, H&C 1998

APPUI AU SOL

TEST DE REUSSITE DE MISSION Attaquant : 1D6 + expérience pilote	MODIFICATEURS			
	Cible abri léger	- 1	Cible fantassin	- 1
	Cible abri dense	- 2	Cible MP	+ 1
			Cible MR	+ 2

RESULTAT	
1 et -	Retournement
2 ou 3	Ajournement
4 et +	Succès

ATTAQUE AERIENNE	Infanterie	A. appui	Véhicule	Blindé	Tir intensif	Tir intensif	Tir intensif
Mitraillage	8	9	10	8	2nd : - 2	3ème : - 4	4ème : - 6
Bonus canon	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1			
Canon > 40 mm	5	6	7	7	2nd : - 2		
Piqué / roquettes	7	8	8	8			
Bombardement	6	7	7	7			

Cible MR	Cible MP	Abri léger	Abri dense	Expérience
+ 2	+ 1	- 1	- 2	+

DEFENSE AA	Force AA	Tir AA	
		Valeur	Portée cm
LMG / MMG	-	1	10
HMG	-	2	10
Multitube MG	-	+ 1	-
Canon < 21 mm	1	2	30
Canon < 48 mm	2	4	40
Canon > 48 mm	3	1	50
Multitube AA	-	+ 1	-

ATTAQUE AERIENNE

1 - Test d'entrée

2 - Désignation cible, test de réussite de la mission

3 - Tir AA

4 - Attaque aérienne

TEST D'ENTREE

Attaquant : 1D6 + expérience pilote

Défenseur : 1D6 + valeur DCA

CARTES POUR NO PASARAN ! ET SECTION D'ASSAUT

FSA

TIR - C/C	Infanterie	G. appui	Véhicule	Blindé	at
Corps/c 0	8	8	8	6	8
Courte 10	7	8	8	0	4
Moyenne 30	4	4	5		
Longue 50	2	2	2		

Cible MR	Cible P	Tireur MR	Tireur P	Abri léger	Abri dense	Démoralisé
+ 2	+ 1	- 3	- 2	- 1	- 2	- 4

MOUVEMENT	
Route	15
Clair	10
Abri léger	7
Abri dense	4
Marche	x 2

MORAL	Ami ↑ <10	Perte : tir	Perte : c/c	Unité dém.
	6	5	3	- 3
Sauvegarde	4	3	2	Détruit

Ralliement
2
+ 2R - 5cm

FUSIL

TIR - C/C	Infanterie	Appui lourd	Véhicule	Blindé
Corps/c 0	7	8	8	6
Courte 10	6	8	8	0
Moyenne 30	4	5	5	
Longue 50	2	2	2	

Cible MR	Cible P	Tireur MR	Tireur P	Abri léger	Abri dense	Démoralisé
+ 2	+ 1	- 3	- 2	- 1	- 2	- 4

MOUVEMENT	
Route	15
Clair	10
Abri léger	7
Abri dense	4
Marche	x 2

MORAL	Ami ↑ <10	Perte : tir	Perte : c/c	Unité dém.
	5	5	3	- 3
Sauvegarde	4	3	2	Détruit

Ralliement
3
+ 2R - 5cm

HMG

TIR - C/C	Infanterie	Appui lourd	Véhicule	Blindé	Tir intensif	Enrayage
Corps/c 0	6	6	6	4	—	12
Courte 10	9	9	10	3	2e : - 2	11
Moyenne 40	7	7	7	1	3e : - 4	11
Longue 70	3	3	4			

Cible MR	Cible P	Tireur MR	Tireur P	Abri léger	Abri dense	Démoralisé
+ 2	+ 1	- 3	- 2	- 1	- 2	- 4

MOUVEMENT	
Route	10
Clair	10
Abri léger	7
Abri dense	4
Marche	x 2

MORAL	Ami ↑ <10	Perte : tir	Perte : c/c	Unité dém.
	5	5	3	- 3
Sauvegarde	4	3	2	Détruit

Ralliement
3
+ 2R - 5cm

SNIPER

TIR - C/C	Infanterie	Appui lourd	Véhicule	Blindé
Corps/c 0	5	5	6	3
Courte 10	6	7	6	
Moyenne 30	4	5	4	
Longue 60	3	3	3	

Cible MR	Cible P	Tireur MR	Tireur P	Abri léger	Abri dense	Démoralisé
+ 2	+ 1	- 3	- 2	- 1	- 2	- 4

MOUVEMENT	
Route	15
Clair	10
Abri léger	7
Abri dense	4
Marche	x 2

MORAL	Ami ↑ <10	Perte : tir	Perte : c/c	Unité dém.
	5	5	3	- 3
Sauvegarde	4	3	2	Détruit

Ralliement
3
+ 2R - 5cm

ORDRE DE BATAILLE SOVIETIQUE

GC 1/1 — Chef de compagnie Fusil

- GC 1/1 — Chef de section n° 1 Fusil
  - Jeep US01
    - GC 1/1 — Chef de groupe JS II U07
      - JS II
      - JS II
    - GC 1/1 — Chef de groupe PM
      - PM
      - PM
      - PM
- GC 1/1 — Chef de section n° 2 Fusil
  - Jeep US01
    - GC 1/1 — Chef de groupe T-34 U04
      - T-34
      - T-34
    - GC 1/1 — Chef de groupe PM
      - PM
      - PM
      - PM
- GC 1/1 — Chef de section n° 3 Fusil
  - GC 1/1 — Chef de groupe Fusil
    - PM
    - LMG
  - GC 1/1 — Chef de groupe Fusil
    - PM
    - LMG
  - GC 1/1 — Chef de groupe Fusil
    - PM
    - LMG
  - GC 1/1 — Chef de groupe JSU 152
    - JSU 152

ORDRE DE BATAILLE ALLEMAND

GC 3/2 — Chef de compagnie Fusil, Pzf

- Schwimmwagen A02
- GI 3/2 — Jagdtiger A35

- GC 2/2 — Chef de section n° 1 Fusil, Pzf
  - GI 2/1 — Sniper
  - GC 0/1 — Chef de groupe F, Pzf
    - F, Pzf
    - F, Pzf
    - F, Pzf
  - GC 1/0 — Chef de groupe F, Pzf
    - F, Pzf
    - F, Pzf
    - F, Pzf
  - GC 2/2 — Chef de groupe MMG
    - Pak*
- GC 3/2 — Chef de section n° 2 Fusil
  - Schwimmwagen A02
  - GC 1/1 — Chef de groupe PM, Pzf
    - F, Pzf
    - LMG
    - Pzchrk
    - Camion C07
  - GC 3/2 — Chef de groupe PM, Pzf
    - Pak 40
    - Camion C07

* Pak : canon AC 75LL dans tourelle de Panther enterré

VEHICULES DE COMBAT ALLEMANDS 1943-1945

code	NOM	Roues ou chenilles	VEHICULE Vitesse	taille	protection	sauvegarde	CANON type	Efficacité AC	HE	Fum	Mitrailleuses MG	AAMG	Valeur initiale
A01	Kubelwagen	R	2	–	0	1	–	–	–	–	–	–	2
A02	Schwimmwagen	TT	2	–	0	1	–						3
A03	Kettenkrad	C	3	–	0	1	–	–	–	–	–	–	4
A04	Maultier	C	1	L	0	1	–	–	–	–	–	–	5
A05	Sdk231 6r	TT	2	L	1	2	AC 20L	0	–	–	–	–	13
A06	Sdk231 8r -232 -263	TT	3	L	1	2	AC 20L	0	–	–	–	–	15
A07	Sdk234/1	TT	3	L	1	2	AC 20L	0	–	–	–	–	15
A08	Sdk234/2	TT	3	L	1	2	AC 50LL	1	–	–	–	–	20
A09	Sdk250 - 251/1	C	2	L	1	3	–	–	–	–	T	–	8
A10	Sdk250/8 - 251/9	C	2	L	1	2	AC 75L	0	0	–	–	–	16
A11	Sdk250/8 - 251/10	C	2	L	1	2	AC 37L	0	0	–	–	–	16
A12	Sdk251/17	C	2	L	1	2	AC 20L AA	0	–	–	–	–	11
A13	Sdk251/22	C	2	L	1	2	AC 75L	1	0	–	–	–	21
A14	PzKw II F/L	C	1	L	1	2	AC 20L	0	–	–	–	–	11
A15	PzKw III J/L/M	C	1	L	2	3	AC 50LL	1	–	–	C	–	19
A16	PzKw IV F2/H	C	1	XL	2	3	AC 75L	1	0	–	C	–	23
A17	Panther D	C	2	XL	3	4	AC 75LL	2	1	0	–	–	39
A18	Panther A/G	C	2	XL	3	4	AC 75LL	2	1	0	C	–	40
A19	Tiger I	C	1	XL	3	4	AC 88L	2	1	0	C	–	38
A20	Tiger II	C	1	XL	3	4	AC 88LL	3	1	0	C	–	43
A21	StuG III F	C	1	L	2	3	AC 75L	1	0	–	–	–	21
A22	StuG III G	C	1	L	2	3	AC 75L	1	0	–	C	–	22
A23	StuG 42	C	1	L	2	3	105 mm	–	2	3	–	–	25
A24	Brumbär	C	1	XL	3	4	150 mm	–	3	3	–	–	34
A25	Marder II	C	1	L	1	2	AC 75L	1	0	–	–	–	19
A26	Marder III	C	1	L	1	2	AC 76L	1	0	–	–	–	19
A27	Nashorn	C	2	L	1	2	AC 88LL	3	1	0	–	–	36
A28	Wespe	C	1	L	1	2	105 mm	–	2	3	–	–	24
A29	Hummel	C	1	L	1	2	150 mm	–	3	3	–	–	29
A30	Hetzer	C	2	L	3	4	AC 75L	1	0	–	–	–	27
A31	Jagdpanzer IV	C	1	L	2	3	AC 75L	1	0	–	–	–	21
A32	Jagdpanzer IV/70	C	1	L	3	4	AC 75LL	2	1	0	–	–	40
A33	Elephant	C	0	XL	3	4	AC 88LL	3	1	0	–	–	39
A34	Jagdpanther	C	2	L	3	4	AC 88LL	3	1	0	–	–	42
A35	Jagdtiger	C	0	XL	3	4	AC 128L	3	2	1	C	–	45
A36	Wirbelwind	C	1	L	1	2	Quad AA 20L	–	0	–	–	–	15
A37	Ostwind	C	1	L	1	2	AA 37L	–	0	–	–	–	12

VEHICULES DE COMBAT RUSSES 1943-1945

code	NOM	Chenille	VEHICULE Vitesse	taille	protection	sauvegarde	CANON type	Efficacité AC	HE	Fum	Mitrailleuses MG	AAMG	Valeur initiale
U01	BA-64	R	3	L	1	2	–	–	–	–	T	–	11
U02	T-70	C	3	L	1	2	AC 45L	0	–	–	–	–	16
U03	T-34 41/43	C	3	L	2	3	AC 76L	0	0	–	C	–	23
U04	T-34 85	C	3	L	2	3	AC 85L	1	0	–	C	–	28
U05	KV-1/42	C	0	XL	2	3	AC 76L	0	0	–	C	–	18
U06	KV-85	C	1	XL	2	3	AC 85L	1	0	–	C	–	24
U07	JS-2	C	1	XL	3	4	AC 122L	3	2	1	C	–	48
U08	SU-57	C	2	L	1	2	AC 57L	0	–	–	–	–	11
U09	SU-76	C	2	L	1	2	AC 76L	0	0	–	–	–	16
U10	SU-85	C	3	L	2	3	AC 85L	1	0	–	–	–	25
U11	SU-100	C	3	L	3	4	AC 100L	2	1	0	–	–	39
U12	SU-122	C	2	XL	2	2	Obusier 122 mm	–	2	3	–	–	28
U13	SU-152	C	1	XL	3	4	Obusier 152 mm	–	3	3	–	–	35
U14	JSU-122	C	1	XL	3	4	Obusier 122 mm	–	2	3	–	–	30
U15	JSU-152	C	1	XL	3	4	Obusier 152 mm	–	3	3	–	–	35
U16	Camion AA	R	0	L	0	1	Quad AA MG	–	–	–	–	4	7

ARTILLERIE STANDARD TYPE 1943-1945

Code	TYPE	MOUVEMENT Gal	GaL	L	XL	EFFICACITE AC	HE	Fum	VALEUR INITIALE Sur table	Hors table*
C90	– de 64 mm	X				–	0	1	3	–
	Multitubes (à partir du second)								+ 1	–
C91	de 64 à 82 mm		X			–	1	2	6	1
C92	de 83 à 122 mm			X		–	2	3	8	2
C93	plus de 122 mm				X	–	3	3	12	3

LA GRANDE REDOUTE

L'armée russe de 1812

JUIN 1812, l'Empire est à son apogée, Napoléon lance ses soldats vers Moscou. Six mois plus tard, les rares survivants franchissent le Niémen, poursuivis par l'armée russe, exsangue mais victorieuse. Découvrons un peu mieux ces valeureux adversaires de l'Empereur, qui réussirent à faire mettre un genou à terre à la Grande Armée.

Jean-Philippe IMBACH

D'Austerlitz à la Moskowa, la bravoure des soldats russes est légendaire... Sur ce beau tableau de Samokich, peint en 1912, le général Raïevsky, accompagné de ses fils, entraîne les hommes du régiment Smolensk à l'assaut à Saltanovka en juillet 1812, contre les troupes de Davout. *(remerciement à J.-L Viau)*

Ébranlée, humiliée par les défaites de 1805-1807, l'armée russe est profondément remaniée durant les quelques années qui précèdent la funeste campagne de Russie... funeste du point de vue des aigles françaises bien entendu. L'artisan de cette reconstruction réussie est le ministre de la guerre du Tsar, le prince Barclay de Tolly. Grâce à ses larges réformes, il transforme en un temps record un outil obsolète du XVIIIe siècle en une armée moderne et redoutable, bien loin de celle d'Austerlitz, Eylau ou Friedland.

De frustres fantassins

Néanmoins, malgré les efforts répétés de Barclay pour contrecarrer les idées du maréchal Souvaroff, la doctrine russe privilégie encore en 1812 le combat à l'arme blanche – la baïonnette – au détriment du feu. Elle est bien adaptée au soldat russe qui, d'un naturel frustre, supporte stoïquement tout autant les rigueurs de l'hiver que les coups de canne de ses officiers. De fait, le feu n'a jamais été la priorité de l'entraînement, d'autant plus que l'armement est loin d'être rationalisé : le fantassin dispose de pas moins de vingt-huit calibres de fusils et onze de carabines rayées (principalement pour la cavalerie)... sans compter les 16 000 armes de premier choix fournies par les Anglais.

Si le Russe n'est pas un modèle d'initiative, sa valeur et son courage sont par contre proverbiaux. Un adage du temps est resté célèbre : *« Il ne suffit pas de tuer un Russe pour qu'il tombe, il faut encore le pousser ! »*. Ou encore, à propos de son acharnement au combat et de son refus de se rendre : *« Il est plus facile de tuer six soldats russes que d'en capturer un seul. »*

L'armée régulière comporte des régiments de ligne, d'infanterie légère, de grenadiers et de Garde (légers ou non). Tous les bataillons sont organisés à quatre compagnies, trois « du centre » et une d'élite. Pour la Garde et les régiments de grenadiers, les compagnies du centre sont constituées de « fusiliers » ; pour la ligne, de « mousquetaires » ; pour les légers, y compris ceux de la Garde, de « chasseurs » ou « jägers ». La compagnie d'élite est subdivisée en deux sections égales : l'une de grenadiers (ou carabiniers dans les légers) et l'autre de tirailleurs. Seul le « kiwer » – le shako typiquement russe – des compagnies d'élite et des fusiliers est orné d'un fin plumet noir.

La structure de l'*opolochenie* – la milice russe – et son équipement sont des plus nébuleux. Les « cohortes », l'unité tactique, sont probablement à quatre compagnies monotype. Toujours est-il que la ferveur populaire pour défendre le sol sacré de la Sainte Russie est bien réelle, au fur et à mesure de l'avancée vers Moscou. Mal armées, quelquefois seulement d'une pique, l'appui de ces troupes n'est pas pour autant négligeable : 10 000 miliciens – principalement de Saint-Pétersbourg – à la bataille de Polotsk (cf *VaeVictis* n° 10), au moins 30 000 à celle de la Moskowa. Au mieux, ils combattent (mal) ; au pire, ils servent de terrassiers pour édifier des fortifications ou, au lendemain d'un combat, d'infirmiers et de fossoyeurs. Souvent, ces « recrues » finiront par combler les pertes des régiments réguliers.

Les grenadiers « réunis »

Hormis pour la Garde, un régiment d'infanterie est à trois bataillons, deux de guerre – le premier et le *troisième* – et un de dépôt – le *second*. A l'origine, Barclay souhaite regrouper

Uhlans de Serpuchoff, dragons de Smolensk et hussards de Pavlovgrad sont prêts à défendre leur terre natale face à l'envahisseur.

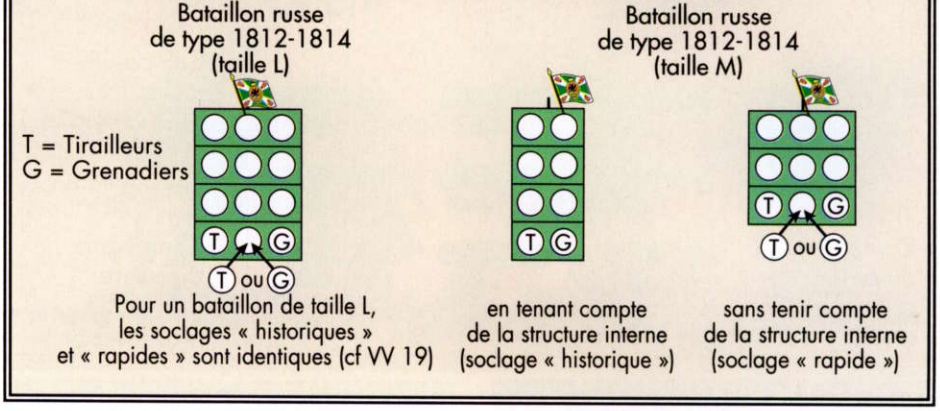
tous ces bataillons de dépôt pour renforcer l'armée de première ligne. En fait, seules leurs compagnies d'élite sont prélevées et organisées en bataillons, à *trois* compagnies seulement, deux provenant de régiments de ligne et l'une d'un régiment de légers. Je vous laisse deviner la disparité des uniformes au sein de telles unités !

Ces bataillons ne sont donc formés que de troupes de dépôt, malgré leur titre ronflant de grenadiers réunis. Et, même si les compagnies pour constituer un bataillon sont prélevées au sein des dépôts d'une *même* division, la cohésion fait défaut par rapport aux régiments permanents. A tort, ces grenadiers réunis sont souvent confondus avec les régiments « normaux » de grenadiers, mais ces derniers étaient bien plus craints et respectés.

Quant à l'uniforme du fantassin russe, quelques erreurs semblent se répéter sur nos tables de jeu. Pour vous aider, les infographies qui accompagnent cet article présentent de manière synthétique les couleurs des pompons (des shakos), des pattes d'épaules et des bonnets de police d'une division d'infanterie de ligne. Là encore, toutes les sources ne sont pas concordantes, mais nous nous sommes basés sur l'ouvrage de référence de Wladimir Zweguintzow. Ce fils d'un russe blanc émigré à Paris – et de surcroît ancien cuirassier de l'Impératrice lors de la Révolution d'Octobre – avait de multiples relations dans le milieu des collectionneurs soviétiques et a pu ainsi accéder à de nombreuses sources primaires.

La distinction entre compagnies du centre se fait d'après la couleur du gland qui orne l'extrémité de la dragonne du sabre du fantassin : vue sa taille sur les figurines de 15 mm, je vous fais grâce de ces distinctives... Les hampes des drapeaux et les baguettes des tambours sont jaune paille, noir, blanc et jaune paille pour les quatre premiers régiments, noir si un cinquième est présent. Quant aux drapeaux, le sujet est vaste et complexe, notez seulement qu'un bataillon comporte normalement deux drapeaux, un « blanc » et un « coloré » dans le premier bataillon, deux « colorés » pour les autres. Par bonheur, le magasin *Champs de Mars*, à Paris, offre des planches de drapeaux, « blancs » et « colorés », pour chaque division de l'armée russe en 1812. Les régiments d'infanterie légère n'ont pas de drapeaux.

TYPES DE SOCLAGE A *POUR L'EMPEREUR !*

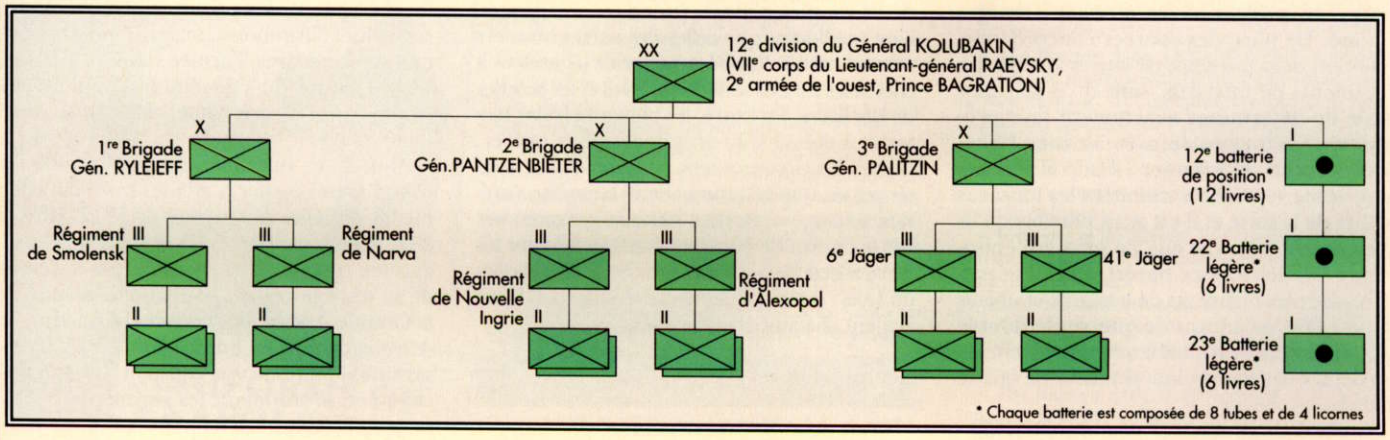

Bataillon russe de type 1812-1814 (taille L)
Bataillon russe de type 1812-1814 (taille M)
T = Tirailleurs
G = Grenadiers
T ou G
Pour un bataillon de taille L, les soclages « historiques » et « rapides » sont identiques (cf VV 19)
en tenant compte de la structure interne (soclage « historique »)
sans tenir compte de la structure interne (soclage « rapide »)

UN REGLEMENT OBSOLETE

Les grands espaces découverts de la Russie et le contact avec les Turcs font que l'armée du Tsar comporte une proportion importante de cavalerie. Doté d'une monture correcte, bien entraîné, le cavalier russe est un bon combattant, bien que le règlement de manœuvre de la cavalerie soit obsolète : les changements de formations et les conversions y sont plus lents que chez les Français, surtout avec les conscrits peu entraînés. En 1812, les régiments de cavalerie régulière sont répartis en cuirassiers, dragons, hussards et uhlans. Tous les escadrons sont identiques au sein d'un même régiment, il n'existe pas de compagnie d'élite. Une garde à cheval redoutable complète la cavalerie de ligne. Ses régiments les plus prestigieux sont ceux des Chevaliers-Gardes et des Gardes à cheval, où la fine fleur de la noblesse russe se presse pour servir.

Par rapport à leurs homologues français, le rôle des hussards et des dragons est inver-

LA DIVISION D'INFANTERIE RUSSE EN 1812


XX
12e division du Général KOLUBAKIN (VIIe corps du Lieutenant-général RAEVSKY, 2e armée de l'ouest, Prince BAGRATION)
1re Brigade Gén. RYLEIEFF
2e Brigade Gén.PANTZENBIETER
3e Brigade Gén. PALITZIN
12e batterie de position* (12 livres)
Régiment de Smolensk
Régiment de Narva
Régiment de Nouvelle Ingrie
Régiment d'Alexopol
6e Jäger
41e Jäger
22e Batterie légère* (6 livres)
23e Batterie légère* (6 livres)
* Chaque batterie est composée de 8 tubes et de 4 licornes

Le schéma ci-dessus décrit la structure typique d'une division russe après les profondes réorganisations de 1810-1811. Quasiment toutes les divisions de ligne sont formées suivant ce modèle, tout au moins en début de campagne. Par la suite, au gré des évènements, cette composition peut être altérée. Les modifications les plus communes consistent à détacher des bataillons légers pour créer des avant-gardes, ou des régiments pour renforcer d'autres divisions ou encore, au fur et à mesure que les Russes se replient sur Moscou, recevoir des bataillons de grenadiers réunis.

Cette division d'infanterie est largement dotée en artillerie avec trente-six pièces, dont un tiers de lourdes, pour seulement douze bataillons. Certes, par rapport aux Russes, les quatorze pièces légères des divisions françaises peuvent être renforcées par l'artillerie de réserve (12 livres) de leur corps, alors que toutes les pièces russes sont allouées directement aux divisions. Néanmoins, malgré cet apport, l'artillerie française souffre de la comparaison, du moins d'un point de vue quantitatif, avec son homologue russe. Par contre, vous remarquerez l'absence de compagnie de sapeurs attachée directement à la division russe. Un point faible lors de l'attaque ou la défense d'obstacles.

A ***Pour l'Empereur !*** (règle de VV n° 16), utilisez les caractéristiques suivantes :

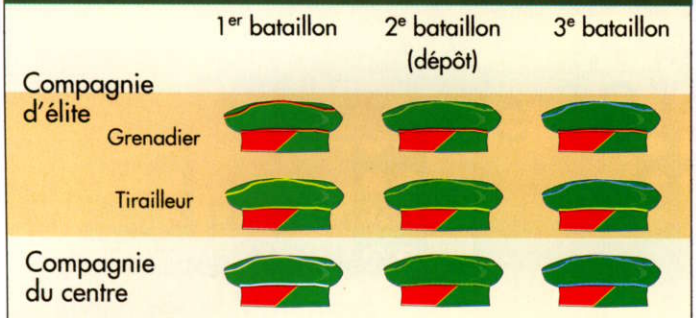
- général de division : Gn (I)
- bataillons de ligne : taille M, I1 (O) 0
- bataillons légers : taille M, I1 (O) +1
- artillerie de position : taille XL, Al (O) + 1
- artillerie légère : taille XL, Am (O) +1
- tirailleurs : Ti (I) +1
- cosaques : Fo (O) -1

Notes :

– les bataillons russes sont rarement de taille L, à moins qu'il ne s'agissent d'une unité constituée en regroupant plusieurs bataillons en sous-effectif ;

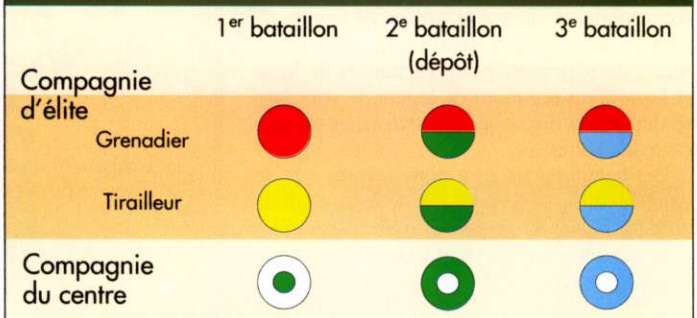
– bien que les « stonias » de cosaques ne soient pas normalement attachées aux divisions d'infanterie, ajouter *un* élément de fourrageurs par élément de manœuvre permet, en terme de jeu, de simuler leur rôle sur le champ de bataille : en ordre dispersé, ceux-ci se tenaient souvent dans le « no man's land », prêts à pourchasser les aides de camp, inquiéter les tirailleurs ennemis, etc.

BONNETS DE POLICE DE L'INFANTERIE



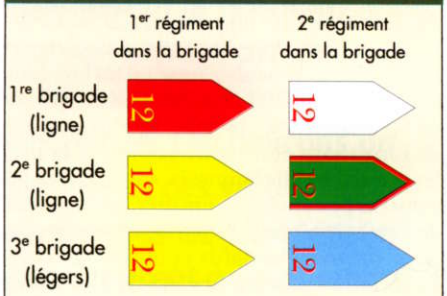
***Note** : Le bandeau est vert pour les régiments d'infanterie légère et rouge pour les autres.*

POMPONS DES SHAKOS



***Note** : cette règle est normalement valable pour tous les régiments réguliers (ligne, léger, grenadier, garde).*

PATTES D'EPAULE



***Notes** : pour les as du pinceau, le n° de la division est porté en rouge (ou en jaune sur le rouge) sur la patte d'épaule.*
Les régiments de grenadiers ont les pattes d'épaule rouge avec le monogramme de leur régiment en jaune.

sée : le hussard russe est utilisé en bataille comme cavalerie de rupture, alors que les recrues les plus menues sont versées chez les dragons et montées sur les chevaux les plus petits, les rendant moins aptes aux charges à fond. De plus, des sources concordantes attestent de la présence de lances au sein des régiments de hussards, sans qu'il soit possible de déterminer exactement leur proportion : la totalité du premier rang ? Seulement celui du premier escadron ? L'iconographie représente rarement les hussards armés de la sorte et il est aussi possible qu'ils n'en soient pourvus que de manière épisodique : le débat reste ouvert. Dernière particularité : les régiments de hussards et uhlans sont à huit escadrons de guerre (le double des autres nations), habituellement scindés en deux « bataillons » indépendants de quatre escadrons chacun.

Enfin, l'armée du Tsar peut aussi compter sur une cavalerie irrégulière de tout premier ordre : les cosaques. Épris d'indépendance, difficiles à contrôler et de peu d'utilité lors des batailles rangées, ils se révèlent par contre très précieux en campagne, pour effectuer des reconnaissances, garder les flancs de l'armée en marche, menacer les voies de communication ennemies, éventuellement couvrir les siennes, attaquer les traînards et fourrageurs adverses, etc. L'unité de base est la « stonia » de cinq cent cavaliers en théorie, la moitié en pratique. Les plus réputés sont les cosaques du Don. Les plus exotiques, les Kalmoucks et les Bashkirs, d'origine mongole, venus du fin fond de la steppe et souvent armés seulement d'arcs et de flèches.

UNE FORMIDABLE PUISSANCE

L'artillerie est un point fort de l'armée russe, plus d'un point de vue quantitatif que qualitatif, certes. Une batterie, l'unité tactique de base, comporte douze pièces, bien plus que dans celles des autres belligérants, habituellement à six ou huit. Napoléon, artilleur de formation, n'aura de cesse d'atteindre pour l'armée française la proportion d'artillerie qui existe chez les Russes.

En fait, le nombre de « bouches à feu » est tel que, même mal commandée et encadrée, même avec une poudre à canon de bien piètre qualité, les ravages de l'artillerie du Tsar sont proprement stupéfiants. D'autant plus que les artilleurs russes défendent souvent leurs pièces avec la dernière énergie, les châtiments corporels prévus pour la perte d'une pièce au combat étant des plus barbares...

Une batterie lourde, dite « de position » comporte huit pièces de douze livres et quatre « licornes » de vingt livres. La licorne est un obusier typiquement russe, dont la trajectoire de tir est plus plate, la précision et la portée bien meilleures que celles des autres obusiers continentaux. Pour les batteries légères et à cheval, les canons sont de six livres et les licornes de dix livres. En outre, les personnels des batteries à cheval sont entraînées pour opérer, suivant les circonstances, par demi-batterie de six pièces, une batterie à cheval complète s'avérant à l'usage assez encombrante à manœuvrer sur le champ de bataille. Notez également les deux, anecdotiques, batteries à cheval de cosaques du Don : douze pièces déclassées de trois livres arment chacune d'entre elles.

LE TALON D'ACHILLE

D'un point de vue structurel, par rapport aux autres adversaires de l'Empereur, l'armée russe est celle qui se rapproche le plus du modèle français : l'organisation des divisions et des corps est semblable, elle possède une importante réserve de cavalerie, une artillerie puissante et une Garde imposante. Seul le corps technique des pontonniers et du génie est moins abouti. Mais, si l'outil est similaire, la main qui le conduit est tout autre.

En effet, le commandement est sans conteste le point faible de l'armée russe. L'incompétence des généraux du Tsar n'a d'égal que leur morgue et leur – légendaire ? – goût pour la boisson alcoolisée nationale... Le courage individuel n'est pas en cause, mais la liste des batailles russes n'est qu'une longue litanie d'exemples d'incompétence et d'erreurs à ne pas commettre.

Pour pallier à ce problème, des officiers étrangers sont engagés, mais, mal acceptés, leur crédit dépend avant tout de leur chance au combat. Il forme de fait de parfaits « boucs émissaires ». Le plus bel exemple est Barclay de Tolly, descendant d'écossais établis en Lettonie, général en chef au début l'invasion, remplacé sans ménagements à la fin août par le vieux Koutouzoff, un « vrai » russe, lui ! Néanmoins, malgré l'incurie générale de ses cadres, l'armée russe parviendra – avec l'appui du « général hiver » il est vrai – à terrasser l'ogre corse, alors au sommet de sa gloire.

Pour finir, un petit mot sur les effectifs russes. C'est en effet la même armée qui effectue les difficiles campagnes de 1812, 1813 et 1814. Mieux préparée à la rigueur du climat, l'armée russe ne sort pourtant pas indemne de sa terrible course poursuite à la suite de la Grande Armée. Poursuivant plus avant, en Allemagne puis en France, loin de ses bases, sans possibilité de vrai repos et de réorganisation en profondeur, les régiments deviennent squelettiques, à tel point que leurs deux bataillons sont souvent fondus en un seul... pour atteindre péniblement les trois ou quatre

L'élite du Tsar : régiments de la Garde – Praobragenski et Semenovski – et grenadiers de Pavlov, avec leur coiffure si particulière. Les pompons orange et blancs sont portés par les cadres.

Venus des bords de la Volga, la tenue et l'équipement de ces sauvages Bashkirs ont peu évolué depuis le Moyen-Age : l'armement principal reste pour beaucoup un arc et des flèches...

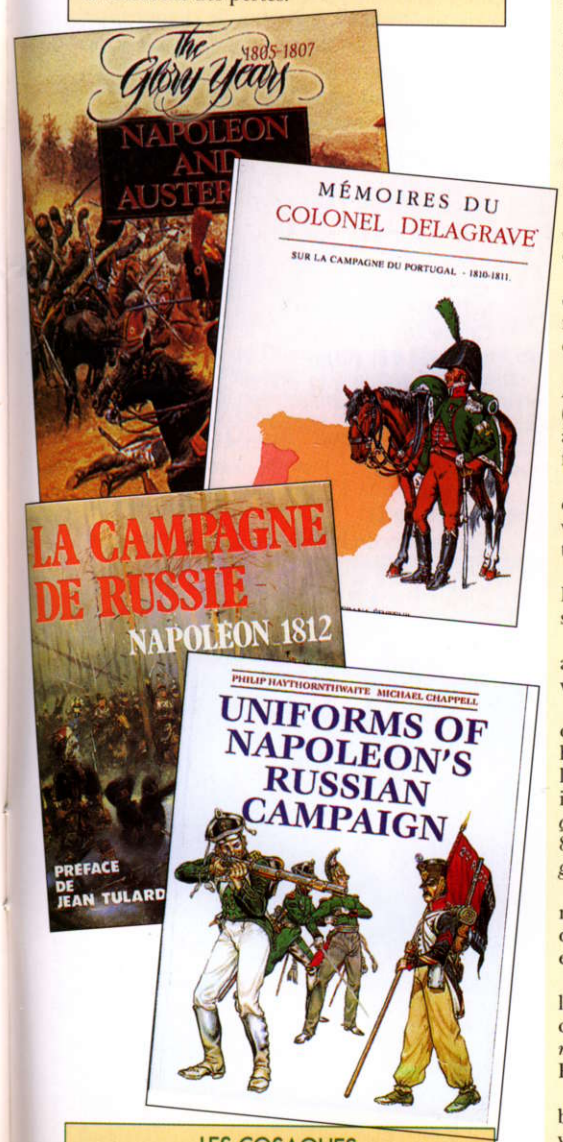
cent combattants. Plus que dans toute autre armée, il existe chez les Russes un fossé entre les effectifs théoriques des unités tactiques et ceux réels. Ne l'oubliez pas lors de la constitution de votre armée ! ❐

Regle optionnelle *Pour l'Empereur !*

Pour calculer les pertes lors du test de détermination d'un élément de manœuvre, il est possible de compter en « pas » plutôt qu'en unités perdues. Une unité de taille XS possède un seul pas de perte ; une S, deux, et ainsi de suite.

Ainsi la division russe « type 1812 », avec des bataillons de taille M, possède 51 pas de pertes (rappel : les généraux, tirailleurs et fourrageurs permanents ne comptent pas dans ce total). L'élément de manœuvre atteint respectivement 25, 50 et 75 % de perte aux 13e, 26e et 39e pas de perte subis.

A partir de 25 % de pertes, le joueur doit tester à **chaque** nouveau pas perdu. Ce système, un peu plus lourd à gérer que l'initial, a un rendu historique meilleur, les éléments de manœuvre décrochant plus rapidement quand ils subissent des pertes.



LES COSAQUES

Remerciements à Philippe Lempereur et Christian Terana. Peinture des figurines – principalement des *Old Glory* et *AB Figures* – par Claude Corbières.

BIBLIOGRAPHIE « IMPÉRIALE »

Suite aux demandes de nos lecteurs, voici une bibliographie sur l'Empire, sans conteste l'une des périodes où la masse de documentation est l'une des plus importantes. En fait, il n'y pas d'ouvrage exhaustif couvrant tout à la fois l'uniformologie, l'organisation, les batailles et les campagnes. Vous trouverez des informations dans :

– les ouvrages généraux de **Tranié et Carmigniani**, parus tout au long de ses vingt cinq dernières années chez Copernic, Lavauzelle ou Pygmalion. Chaque – gros et luxueux – livre offre une bonne synthèse d'une campagne précise et comporte une iconographie superbe. Le prix est en conséquence... ;

– toujours en français, un de mes livres préférés est ***Ney, le brave des braves*** de F.-G. Hourtoulle (Lavauzelle – 1981). Je le recommande sans restriction !

– le docteur Saramon est le grand spécialiste de la guerre d'Espagne et ses écrits, assez difficiles à se procurer, sont d'une extrême précision ;

– les séries Osprey – Men-at-Arms, Campaign, etc. – comportent toute une gamme sur l'Empire. Une base solide et régulièrement disponible du fait des rééditions périodiques ;

– *L'uniforme et les armes des soldats du Premier Empire* (2 volumes) par Liliane et Fred Funcken (Casterman – 1968) est une bonne introduction à la période, mais seule la chance pourra vous le faire découvrir chez un bouquiniste ;

– *La Grande Armée*, de Georges Blond (Livre de Poche n° 5622 et 5623), brosse un tableau vivant de l'épopée impériale. Empruntez-le éventuellement dans une bibliothèque municipale.

– le dernier Goncourt – ***La Bataille***, de Patrick Rambaud (Grasset, 1997) – se lit avec un immense plaisir, malgré quelques erreurs historiques ;

– la bibliographie réalisée par Max Gallo est aussi une bonne entrée en matière : *Napoléon*, 4 volumes, Robert Laffont (1997) ;

– les éditions Terana se sont faites une spécialité de la réédition de mémoires et d'études historiques que l'on ne trouve qu'à prix d'or chez les bouquinistes. Une série est particulièrement intéressante : *Les Allemands sous les Aigles françaises*, du lt-colonel Sauzey et en six volumes (1987-88). Le dernier sont *Les Mémoires du colonel Delagrave sur la campagne du Portugal 1810-1811* ;

– d'ailleurs, les mémorialistes ne sont pas à négliger. Citons parmi les plus connues les mémoires du baron Marbot ou du sergent Bourgogne ou encore les cahiers du capitaine Coignet ;

– il existe un livret spécialement consacré à l'organisation des troupes (mais il est bien difficile à se procurer) : *Napoleonic Armies, a Wargamer's Campaign Directory 1805-1815*, Ray Johnson, RAFM (1984) ;

– le fin du fin pour les ordres de bataille est bien sûr de pouvoir consulter les archives conservées au Service historique de l'Armée de Terre (château de Vincennes) ;

– deux auteurs américains sont incontournables : George Nafziger et surtout Scott Bowden. Si les écrits du premier ne sont quelquefois qu'une pâle compilation des archives du SHAT – mais c'est parfois bien utile ! –, par contre ceux du second, universitaire de formation, sont très pertinents et instructifs, d'autant plus qu'il s'agit de l'auteur d'*Empire*, la règle très connue pour le jeu d'histoire sur cette période ;

– parmi les auteurs « anciens », mais quelquefois ré-édités, recherchez les ouvrages de von Clausewitz (*Campagne de 1814, Campagne de 1815 en France*), Henri Houssaye (*Iéna et la campagne de 1806, 1814 la campagne de France, 1815 Waterloo*) ou du commandant Henry Lachouque (*Waterloo*) ;

– pour les uniformes, rien ne vaut, pour le puriste, les planches de Rigo, Rousselot, Courcelle ou Coppens ou bien les splendides, mais onéreux, Lienhart et Humbert sur *Les uniformes de l'armée française de 1690 à 1894* (5 volumes), DA Editions (1990) ou le récent et complet travail collégial : *Les uniformes des guerres napoléoniennes*, chez les Editions Quatuor (le deuxième et dernier volume est à paraître) ;

– les revues, anciennes ou nouvelles, – comme *(La Gazette des) Uniformes, Traditions, Figurines* – ne sont pas à négliger non plus, surtout quand elles comportent des dossiers complets sur telle ou telle unité napoléonienne.

● Sur l'armée russe et la campagne de Russie proprement dite :

– *The Russian Army 1805-1814*, W.J. Rawkins (1977) : axé principalement sur l'uniformologie, en noir et blanc, très complet, comporte en particulier un chapitre sur les drapeaux ;

– *The Russian Army 1800-1815*, George Nafziger, RAFM (1983) : organisation et uniformes (mais moins complet que le précédent sur ce point), en noir et blanc ;

– *Uniforms of the Retreat from Moscow*, Philip J. Haythornthwaite, Arms and Armour (1995) : en couleur, récemment réédité, cet excellent ouvrage traite des uniformes de tous les belligérants de la campagne de Russie ;

– *The Russian Army of the Napoleonic Wars*, Albert Seaton, Osprey Men-at-Arms (1973) ;

– *The Russian Army of the Napoleonic Wars (1) Infantry, 1799-1814*, Osprey Men-at-Arms n° 185 (1987) et *(2) Cavalry, 1799-1814*, Philip Haythornthwaite, n° 189 (1987) : plus complets que le précédent et plus faciles à se procurer ;

– *Napoleon's Invasion of Russia*, George F. Nafziger, Presidio (1988) : une bible, de 650 pages, qui a le mérite de populariser de nombreux ordres de bataille issus du SHAT, mais qui comporte aussi des cartes... sans échelles : pas très pratique pour reconstituer les combats... ;

– *La Campagne de Russie, Napoléon 1812*, Pygmalion (1997) : le « Carmigniani » sur le périple de la Grande Armée, du Niémen aux portes de Moscou a été réédité l'an dernier ;

– *Napoleon and Austerlitz*, Scott Bowden, The Emperor's Press (1997) : même si le sujet n'est pas directement la campagne de Russie, procurez-vous sans attendre cette mine d'informations sur une période de l'épopée napoléonienne où les ouvrages synthétiques manquent.

Vous pouvez trouver sur le site www.histofig.com des informations sur l'Empire et des liens vers d'autres sites web consacrés au sujet.

VALOUTINA-GORA, 19 août 1812

Après la manœuvre avortée de Smolensk, les Russes échappent une fois de plus à la Grande Armée. Le plus rapidement possible, les armées du Tsar prennent la route de Moscou, mais, pour retarder les Français et sauver son train, Barclay de Tolly demande au général Toutchkov I de faire face au défilé de Loubino, sur une solide position défensive, derrière le ravin du Stragan, à deux lieues à l'est de Smolensk.

Il est cinq heures de l'après-midi, la première attaque de Ney est repoussée. Lorsque le général Gudin débouche avec sa division (Ier corps de Davout), il a une altercation avec le maréchal Ney. Le ton monte, Gudin répond « *Vous allez voir si ma division à peur !* ». Appuyé par le IIIe corps, il prend la tête de son 7e léger et monte à l'assaut suivi par sa division. Les deux jambes fracassées par un boulet, il s'écroule et agonise. Remis de ce coup du sort, ses troupes se ruent à l'attaque et le vengent : après un combat épique et féroce, elles prennent pied sur le plateau défendu par les Russes, au prix de très lourdes pertes de part et d'autre. Mais, il est déjà neuf heures. Trop tard ! Profitant de la nuit, les Russes s'échappent en emportant toute leur artillerie.

Napoléon est furieux. Murat, à droite de Ney, n'a pas appuyé l'effort de l'infanterie. Il est vrai que le terrain marécageux et boisé, ainsi que les masses de cavalerie russe, ne lui ont pas permis de déboucher. Le « bouc émissaire » sera Junot, lui-même à la droite de Murat : ses crises de folie l'ont empêché de mener correctement ses Wesphaliens. Son arrivée sur les arrières ennemis aurait pu tout changer.

Après quelques jours de repos, la poursuite reprend, mais l'adversaire demeure insaisissable, il ne fera face que dans une quinzaine de jours, sur les bords d'une autre petite rivière... la Moskowa.

Armée française

Tous les bataillons d'infanterie sont de taille M.

● **IIIe corps** - maréchal Ney [Gn (S), charismatique]
- **10e division** : Ledru [Gn (S)]
24e léger : 4 x I1 (O) + 1
46e et 72e de ligne : 8 x I1 (O) 0
- **11e division** : Razout [Gn (S)]
4e, 18e et 93e de ligne : 11 x I1 (O) 0
- **25e division** (Wurtembourgeois) : Scheeler [Gn (O)]
Tirailleurs : 1 x Ti (O) 0
1er, 2e, 4e et 6e de ligne : 4 x I1 (O) 0
1er et 2e léger : 1 x I1 (O) 0
1er et 2e Jäger : 1 x I1 (O) 0
Artillerie lourde : Al (O) 0 taille M
Artillerie légère : 2 x Am (O) 0 taille M
Artillerie à cheval : 2 x Am (O) 0 taille S
- **9e brigade de cavalerie légère** : Mouriez [Gn (S)]
11e hussards : Cl (S) + 1 taille L
6e chevau-légers : Cl (S) + 1 taille L
4e chasseurs wurtembourgeois : Cl (O) 0 taille L
- **14e brigade de cavalerie légère** : Beurmann [Gn (S)]
28e chasseurs à cheval : Cl (O) 0 taille L
1er et 2e chas. wurt. : 2 x Cl (O) 0 taille L
- **réserve d'artillerie** :
Artillerie lourde : Al (O) + 1 taille L
Artillerie légère : 2 x Am (O) + 1 taille L

En renfort au tour 2, par la route de Smolensk :
- **3e division** : Gudin [Gn (S), charismatique]
7e léger : 2 x I1 (O) +2 ; 2 x I1 (O) + 1
12e et 21e de ligne : 8 x I1 (O) + 1
127e de ligne (Hambourg) : 2 x I1 (O) - 1

Chaque division française est accompagnée par :
- des tirailleurs : 2 x Ti (O) + 1
- une artillerie à pied : Am (O) + 1 taille L
- une artillerie à cheval : Am (O) + 2 taille M
- une compagnie de sapeurs : Sp (O) + 2 taille XS

En outre, chaque régiment d'infanterie française possède une artillerie régimentaire (les règles pour leur utilisation sont en préparation).

Armée russe

La composition des forces russes, en retraite, est assez confuse. Voici un ordre de bataille simplifié et « au carré ». Tous les bataillons d'infanterie sont de taille M.

● **IIIe corps** - Général Toutchkov I [Gn (I)]
- **3e division** : Konovnitzin [Gn (I)]
20e et 21e chasseurs : 4 x I1 (O) + 1
Régiments de Mourom, Revel, Tchernigov et Koporié : 8 x I1 (O) 0
- fraction de la **1re division de grenadiers** : Strogonoff [Gn (I)]
Grenadiers du corps, du comte Araktchéiev et d'Ekatérinoslav : 6 x Ic (O) + 2
Artillerie à cheval : Am (O) + 1 taille XL
- **11e division** : Tchoglokov [Gn (I)]
Régiments de Pernau, Polotsk, Kexholm et Jetets : 8 x I1 (O) +1
- **brigade de cavalerie** : Gn (I)
Hussards d'Isioum : Cb (I) + 2 taille L
Cosaques du Don : 3 x Ci (S) - 1 taille S
- **1re brigade d'artillerie** : Gn (I)
Artillerie lourde : Al (O) + 1 taille XL
Artillerie légère : 2 x Am (O) + 1 taille XL

Chaque division russe est accompagnée par :
- des tirailleurs : 1 x Ti (I) + 1
- des cosaques : 1 x Fo (O) - 1

Déploiement initial

Les bois clairsemés et les broussailles marécageuses comptent comme du terrain inégal ; les flancs des plateaux à l'est et à l'ouest du Stragan comme des collines (pénalité au mouvement en montée et bonus en défense).

Le joueur russe se place en premier, à l'est des rivières. Le Français se place ensuite au nord et à l'ouest du Stragan.

Le joueur français débute la partie qui dure **huit tours** (de cinq à neuf heures du soir).

Tous les bataillons légers peuvent évoluer en tirailleurs (au déploiement ou en cours de partie).

Conditions de victoire

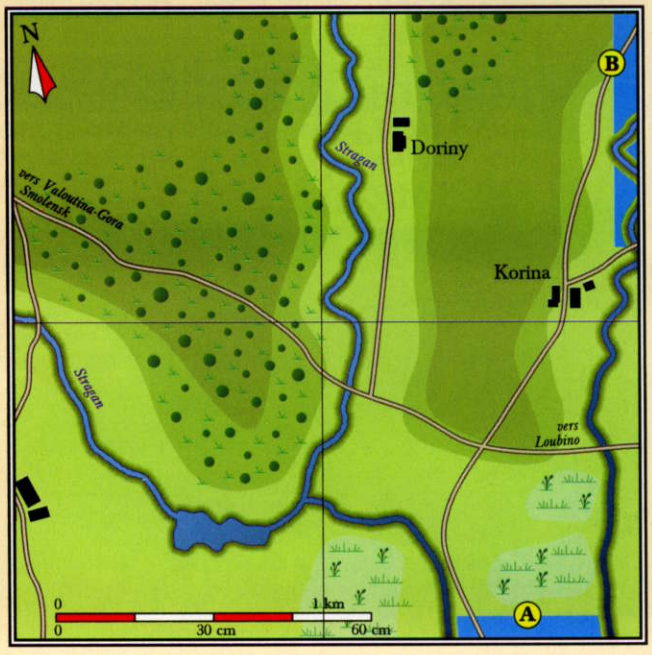
Le Russe obtient une victoire si aucune troupe française n'occupe ni le plateau à l'est du Stragan, ni la route vers Loubino. Le Français a une victoire tactique s'il réussit à prendre pied sur ce même plateau avec au moins une brigade ; une victoire stratégique s'il sort au moins une brigade par la route vers Loubino. Tout autre résultat est un match nul.

Scénario hypothétique

Junot parvient à déboucher avec une fraction de ses troupes. Au début de chaque tour, le joueur français lance 1d6, s'il obtient un résultat inférieur ou égal au tour en cours, les Wesphaliens entrent au point A. Dans ce cas, les renforts russes débouchent deux tours après au point B.

- **Fraction du VIIIe corps** (Wesphaliens) - Général Junot [Gn (O)]
Tirailleurs : 2 x Ti (O) + 1
Grenadiers de la Garde : Ic (O) + 3
Chasseurs de la Garde : Ic (I) + 2
Chasseurs-carabiniers : Ic (I) + 2
1er léger : I1 (O) 0
5e de ligne : 2 x I1 (O) 0
Artillerie à pied : Am (O) 0 taille L
Artillerie à cheval : Am (O) 0 taille M

- Reste de la **1re division de grenadiers russes** : Gn (I)
Grenadiers de Pavlov, de Saint-Pétersbourg et de Tauride : 6 x Ic (O) + 2
Artillerie légère : Am (O) + 1 taille XL ❐



infographie M. Gillard © VaeVictis, H&C 1998

LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

Sur le front de l'édition

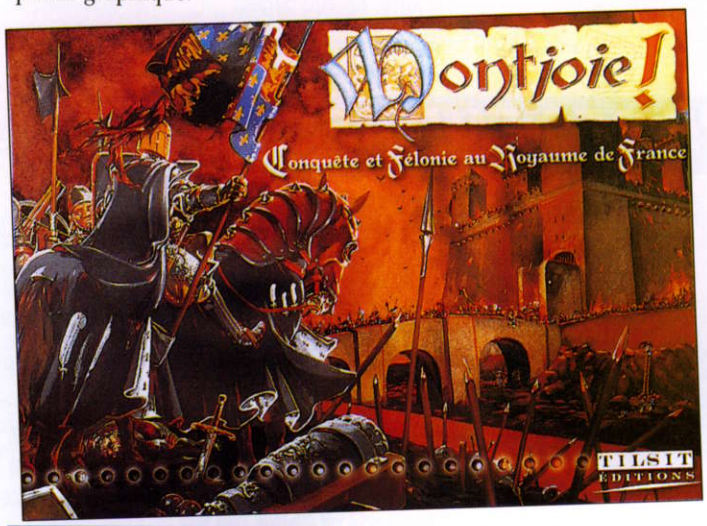
Si la parution de jeux d'histoire traditionnels est au nadir, les jeux de société à thème historique connaissent une belle embellie, sous l'impulsion de quelques éditeurs français dynamiques et talentueux.

Théophile MONNIER

Le salon des jeux de la porte de Versailles a ainsi été l'occasion de découvrir deux splendides nouveautés réalisées par les éditions Tilsit, deux produits plus proches des jeux de société ou de diplomatie classique que des jeux d'histoire, mais qui ont pour cadre un thème historique.

A ce propos, les éditions Descartes, avec un produit comme *Méditerranée* et les adaptations des jeux Avalon Hill, et Tilsit aujourd'hui, participent à un réel développement de ce type de jeux de société à thème historique. Sans vouloir nous répéter, il est évident qu'entre la domination croissante des jeux informatiques et la désaffection, de fait, pour les jeux d'histoire trop complexe, cette « troisième voie » du jeu, avec des produits beaux et accessibles, est la seule viable...

Ainsi, par rapport au marché allemand, bien plus vaste mais qui évite les thèmes militaires, les créateurs et les éditeurs français de jeux proposent des produits qui combinent une culture du jeu d'histoire, du jeu de société et du jeu de diplomatie, et toujours soutenus par une remarquable qualité graphique.



MONTJOIE !

Destiné à de trois à six joueurs, *Montjoie !* traite de l'ensemble de la guerre de Cent ans, avec des mécanismes intelligents et remarquablement simples. Disons-le d'emblée, *Montjoie !* est un jeu de société, pas un jeu d'histoire, et les lecteurs de *VaeVictis* adeptes de simulations plus rigoureuses ou qui s'attendent à trouver une sorte d'*Age of Renaissance* seront déçus. Mais dans son genre, *Montjoie !* est une excellent jeu.

Tout d'abord, il faut souligner la qualité graphique remarquable de ce produit : les cartes à jouer sont dans l'esprit des enluminures du Moyen Age, mais avec une pointe d'humour, les châteaux-forts sont de petits socles en résine, les pions et la carte sont en carton fort... Tilsit affirme ici une maîtrise rare de la fabrication.

La carte, superbe, représente la France partagée en province, une province comptant d'une à trois villes. Chaque tour, les joueurs (France, Navarre, Angleterre, etc.) développent leur territoire et cherchent à s'emparer des villes adverses avec des batailles résolues grâce à des cartes à jouer. Ils peuvent également construire des forts, qui augmentent la défense des villes et rapportent plus de ressources. A la fin de chaque tour, un point de victoire est obtenu par province contrôlée, Paris valant deux points. Simple et classique, mais plusieurs mécanismes viennent enrichir le jeu.

Tout d'abord, en début de tour, les joueurs « votent » en secret pour déterminer s'il s'agit d'un tour de paix ou de guerre. La paix limite le nombre d'actions possibles, et les joueurs en tête auront donc tendance à maintenir le statu quo ! L'ordre de jeu à chaque tour est pour sa part déterminé au hasard.

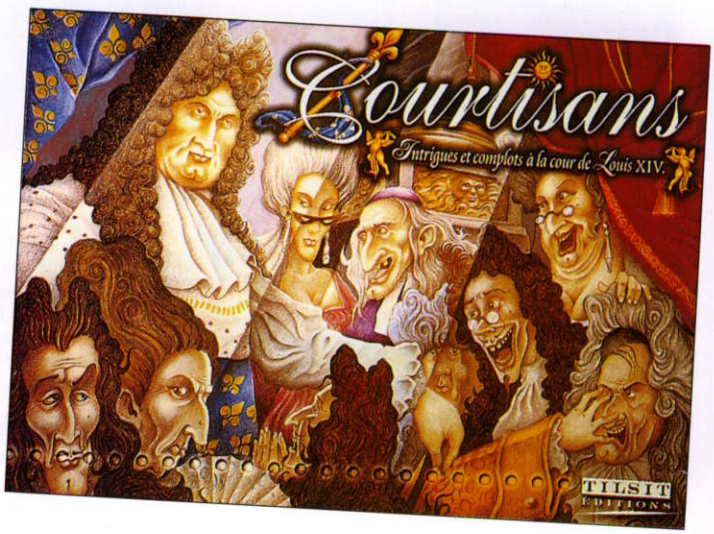
Les mécanismes des batailles sont assez plaisants. Chaque joueur reçoit en effet quatre ou six cartes « Batailles » selon qu'il s'agisse d'un tour de paix ou de guerre. Lors d'un combat, l'attaquant joue deux cartes en secret, le défenseur une seule ; la plupart des cartes présentent une valeur de combat, de 3 à 6, à laquelle on additionne la valeur d'un fort, des points d'influence à disposition des joueurs (jusqu'à trois par combat, un joueur peut en avoir jusqu'à six par tour), un bonus de chef et enfin un jet de dé. Le total le plus fort remporte le combat. S'ajoutent à cela quelques cartes spéciales, jouables en combat en plus des cartes de base ou pendant le tour : « ingénieur » pour neutraliser un fort, « signe de Dieu » pour doubler la valeur d'une carte, etc. Chaque carte ne peut s'utiliser qu'une fois par tour en attaque.

Des événement aléatoires, déterminés en début de tour (famine, soulèvement, grande bataille) peuvent avoir une influence plus ou moins grande. Enfin, une règle optionnelle permet d'accorder une capacité spéciale très historique à chaque camp : bonus financier pour les Flandres, carte supplémentaire pour le Français, etc.

L'ensemble fonctionne bien et les règles sont maîtrisées très rapidement. Seul défaut du jeu, le hasard joue un très grand rôle : dans les combats, et malgré l'emploi des cartes, le résultat dépend souvent du jet de dé car l'écart entre chaque camp se tient à quelques points ; de même, certains événements aléatoire peuvent retourner une partie, le premier joueur du tour étant celui qui attribue l'effet d'un événement.

En fait, sous-titré *Conquête et félonie au royaume de France*, *Montjoie !* séduira surtout les amateurs de *Diplomatie*, car l'intérêt du jeu vient essentiellement des alliances et des trahisons entre joueurs.

Montjoie ! : jeu de société sur le thème de la guerre de Cent ans, édité par Tilsit. De trois à six joueurs, 2 à 3 h de jeu par partie.



DERNIERE MINUTE : RIVOLI 1797

Alors que nous terminions les dernières pages de ce *VaeVictis*, nous avons reçu le jeu ***Rivoli 1797***, réalisé par Simtac et distribué en France par Oriflam.

Nous ferons une présentation complète de ce produit dans le prochain numéro. Comme pour les précédents jeux de cet éditeur, la présentation est superbe, avec des commentaires historiques très détaillés. Ce jeu utilise le système complexe, à l'échelle de la brigade, de la série *Batailles des campagnes d'Espagne et du Portugal* ; toutefois, un livret de règles simplifiées, similaires à celle d'*Alexandrie 1801*, permet un abord plus facile.

STRATEGY AND TACTICS N° 189

Le jeu du dernier numéro de S&T simule un épisode majeur de l'histoire de France mais aussi de l'Europe puisqu'il s'agit de l'expansion carolingienne sous le règne de Charlemagne. On reconnaît sans peine la touche de l'inévitable Joe Miranda : outre le sujet inédit, il y a les opérations militaires nécessitant la dépense de points d'opération, des pions « Stratagème » adaptés au sujet traité (couronnement impérial, missions religieuses, serments d'allégeance, etc.) sans oublier la table des événements aléatoires. Un peu d'économie et de diplomatie complète ce jeu stratégique. L'ensemble se veut accessible et se pratique à deux joueurs sur une belle carte subdivisée en hexagones. Bref, un jeu indispensable !

Battles of La Souffel & Wavre • Norway 1940
Strategy & Tactics
Charlemagne
Dark Ages in Europe
Also in this issue:
• German Army Organization—1870 to 1914
• The End of the Civil War
• For Your Information

Les articles complétant le magazine traitent de sujets variés : les derniers mois de la guerre de Sécession, la campagne de Norvège en 1940 ou encore deux épisodes de la dernière campagne napoléonienne en juin 1815, Wavre et Souffel (une victoire française méconnue en Alsace), le tout souvent abordé sous un angle original.

Stéphane MARTIN

COURTISANS

Version remaniée du jeu *Aristo* publié il y a quelques années, *Courtisans* nous entraîne à la cour du Roi-Soleil, pour un jeu d'intrigues, de basses flatteries et de privilèges, grâce à un amusant système de cartes.

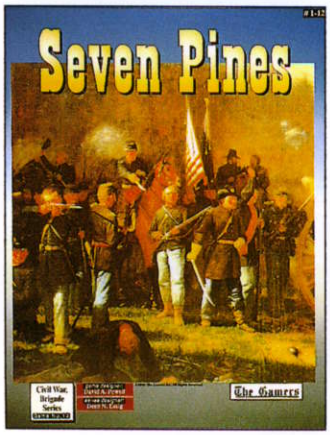
Chaque joueur représente un courtisan, homme ou femme, qui cherche à obtenir les faveurs du roi ou de la reine, le gagnant étant le premier à disposer d'une somme d'argent fixée au départ. Le plateau de jeu ne sert qu'à indiquer la cote de chaque joueur auprès des souverains, l'essentiel de la partie se déroulant à l'aide de cartes à jouer.

La plupart des cartes représente ainsi des privilèges, rentes et avantages divers (amant de la Reine !). Pour jouer une telle carte, le joueur doit, avec un 1d10, faire moins que sa cote auprès du Roi, ou réussir à deux reprises à faire moins que sa cote auprès de la Reine (celle-ci intercédant auprès du Roi). Ceci fait, le joueur devient comte, duc, maréchal, grand chambellan ou toute autre charge et avantage indiquées sur la carte, qu'il dépose alors devant lui. En plus d'une rente versée à chaque tour, certaines charges offrent à leur bénéficiaire des avantages pratiques : possibilité de faire enfermer un courtisan à la Bastille, de déclarer la guerre, etc. Les joueurs peuvent également se marier entre eux, (sans l'accord de l'autre conjoint !), se provoquer en duels, etc. Sans faire appel à un grand sens stratégique et avec une forte dose de hasard, les parties de *Courtisans* sont toujours riches en rebondissements.

Toute ces péripéties bien sympathiques s'accompagnent de plus d'une idée géniale : le respect de l'étiquette de cour. Pas de grossièretés à *Courtisans* sous peine d'amende en monnaies sonnantes et trébuchantes. Les joueurs doivent s'appeler par leur titre, susceptibles d'évoluer dans la partie par l'emploi des cartes ! Gare à vous si « *Monsieur le baron de la Trémouille, à vous de jouer* » devient « *Jean-Pierre, tu te dépêches* »... le chambellan en titre se fera un plaisir de vous sanctionner alors que vous subissez les quolibets des autres joueurs (« *ce baron de la Jacquette est un rustre, pouah ! Tenez, je l'envoie à la Bastille* ». Atmosphère garantie autour de la table de jeu !

Certes très loin de l'univers belliqueux de *VaeVictis*, *Courtisans* offre un divertissement d'une rare qualité. A découvrir sans retenue.

Courtisans : jeu de société sur les intrigues à la cour du Roi-soleil, édité par Tilsit. De trois à six joueurs, 2 h pour une partie.



SEVEN PINES

Seven Pines, douzième jeu de la série *Civil War Brigade* de The Gamers, est paru. C'est également le deuxième volet d'un groupe de trois jeux prévus sur la campagne des Sept jours, après *Gaines Mill* paru l'année précédente. Ce

DESCARTES BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

NOUVEAUTÉS WARGAMES SUR CARTES

En Anglais

- ***ON TO RICHMOND*** *(Avalon Hill)*
  La suite de la série Great Campaigns of the American Civil War
- ***ATLANTIC STORM*** *(Avalon Hill)*
  Jeu de cartes sur les combats maritimes pendant la 2nde guerre mondiale
- ***MARCH TO VICTORY*** *(GRD)*
  Un "jeu monstre" sur la 1ère guerre mondiale par les créateurs du système Europa
- ***TURNING THE TABLES*** *(Moments in History)*
  Jeu opérationnel sur l'offensive soviétique du printemps 42 - Système simple et taille raisonnable

En Français

- ***RIVOLI 1797*** *(Simtac)*
  L'une des premières et des plus brillantes victoires de Napoléon en Italie.

Cinq boutiques à votre service :

52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
Tél. 01 43 26 79 83
Métro Cluny/ La Sorbonne

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. 01 47 34 25 14
Métro Pasteur

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram

13 RUE DES REMPARTS D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 04 78 37 75 94
Métro Ampère/Victor Hugo

162, RUE SAINTE CATHERINE
33000 BORDEAUX
Tél : 05 56 44 26 03

jeu recrée principalement la bataille des Sept pins des 31 mai et 1er juin 1862, qui se déroule un mois avant la fameuse bataille des Sept jours (beaucoup de sept, ce doit être biblique !). Cinq scénarios sont prévus pour simuler les deux jours, souvent de modestes actions, propres à s'initier à la série.

Un deuxième livret présente la bataille de Savage Station, qui fait elle partie de la campagne des Sept jours. Il faut posséder le jeu précédent, *Gaines Mill*, pour y jouer. Six nouveaux scénarios y sont proposés, sur la journée du 29 juin ou les événements du 26 au 29 au sud de la rivière Chickahominy. Les Rebelles y retiennent l'armée nordiste jusque dans les faubourgs de Richmond, pendant que Lee s'occupe de Mac Clellan. Une partie de la capitale sudiste se trouve même sur une des cartes du jeu, de quoi motiver chaque camp !

Luc Olivier

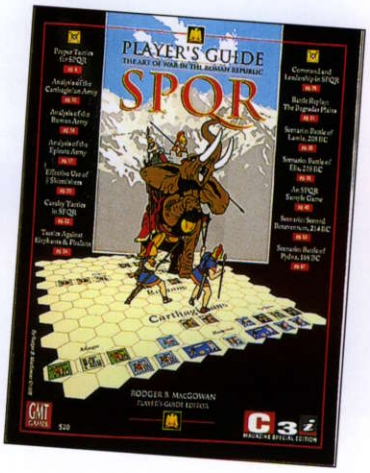
Seven Pines : jeu en anglais assez complexe édité par The Gamers, comprenant trois cartes et 280 pions.

SPQR Player's Guide

Véritable arlésienne de GMT, le SPQR Player's Guide vient tout juste de sortir alors que l'annonce de sa parution, sur le principe d'une souscription, date de septembre 1995 !

Ce guide de 72 pages et 26 articles, conçu par Roger B. MacGowan (le graphiste attitré de SPQR), contient tout ce dont peut rêver le joueur de SPQR : des articles historiques de fond, des conseils de jeux et de nouveaux scénarios. Le tout est superbement mis en page, avec un cahier central en couleur. Bien sûr, de manière très américaine, le Guide comprend également une partie « archive » : reprise de deux articles déjà parus dans *C3i*, compilation des errata, liste de tous les scénarios existants et de tous les articles écrits dans le monde sur SPQR (avec leurs références). Dans cette partie, c'est le gros travail de compilation, effectué par Dave Townsend sur son site internet dédié à la série Great Battles of History (http://patriot.net/users/townsend/gboh.html), qui est mis en valeur.

Côté conseils de jeux, on trouve dans le *Guide du Joueur SPQR* des analyses sur l'emploi des armées romaines, carthaginoises et épirotes ainsi que des conseils sur l'utilisation de certaines unités, comme les tirailleurs, la cavalerie ou encore des méthodes appropriées pour contrer éléphants et phalanges. Côté scénarios, outre une excellente bataille pour débutant, elle aussi signée Dave Townsend, on trouve d'autres situations historiques venant boucher les maigres trous



laissés par la déjà longue saga SPQR. Ainsi, deux scénarios de Dan Fournie portent sur la seconde bataille de Bénévent (214 av. J-C., seconde guerre punique) et la bataille de Pydna (168 av. J.-C., troisième guerre macédonienne), et un dernier, de Salvatore Vasta, est consacré aux batailles de Lamia et Elis (208 av. J.-C., Philippe V de Macédoine contre la Ligue étolienne).

Les articles les plus intéressants sont, pour moi, les notes de conceptions détaillées de Richard H. Berg, sur le développement de son jeu et ses choix de règles, ainsi que le récit complet et commenté d'une partie (celle de Bagradas), schémas à l'appui, qui permet de faire un point exhaustif, aussi bien sur les détails des règles que sur la manière de jouer de véritables « professionnels » de SPQR !

Rarement un jeu a suscité autant d'engouement que SPQR, et ce Guide du Joueur vient concrétiser le succès et l'originalité de ses mécanismes. Un seul regret, il aurait peut-être été judicieux de consacrer ce Guide à l'ensemble de la série *Great Battles of History*, ou au moins aux trois jeux, très proches, consacrés à l'Antiquité (*The Great Battles of Alexander*, *SPQR* et *Caesar*). Seul un article de quatre pages, synthétisant de façon fort utile les différences de règle entre *SPQR* et ces deux autres jeux, vient répondre à cette aspiration légitime... Puisse en tout cas la parution du Guide du Joueur SPQR conforter la relance de GMT, constaté depuis quelques mois...

Frédéric BEY

Le Guide du Joueur SPQR : magazine de 72 pages, entièrement en anglais, consacré à *SPQR* (GMT). Disponible en boutiques spécialisées.

Confrontation

Le monde du jeu avec figurines fantastiques est en pleine ébullition ! Après *Demonworld*, un nouvel éditeur français, Rackham, nous propose un jeu d'escarmouche dans un univers peuplé de monstres de toutes sortes. Au 25 mm, chaque figurine de *Confrontation* est vendue sous pochette, accompagnée de la règle de jeu sous forme de petit livret et d'une carte présentant les caractéristique de la créature (distance de déplacement, initiative, valeur d'attaque, etc.). Les mécanismes de jeu sont très classiques pour ce type de combat et fonctionnent parfaitement, avec les habituelles capacités spéciales (peur, régénération, etc.). On trouve ainsi une table de blessures et une comparaison de la force et de la protection pour résoudre les mêlées, le tout assorti de nombreux jets de dés.

A terme, *Confrontation* devrait en fait donner lieu à un jeu plus vaste, mettant en scène des armées : *Rag'narok*. Pour l'heure, l'univers de référence de *Confrontation* reste sommaire. En tout cas, la gravure des figurines est splendide, pour ceux du moins qui sont sensibles aux charmes des chevaliers du chaos et des minotaures...

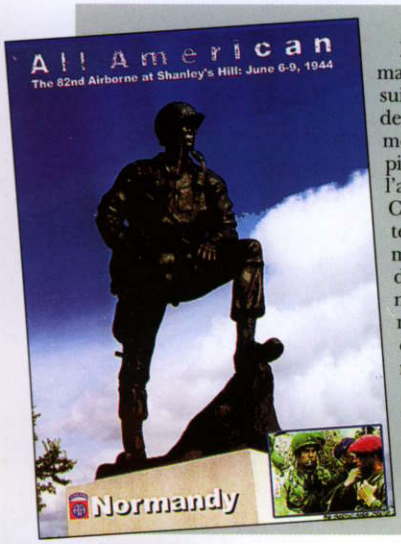
Capitaneus et Defensor

Au chapitre des curiosités, nous avons reçu un jeu italien – mais dont les règles sont disponibles en anglais – qui simule l'histoire de la république de San-Marin, en Italie, de 885 à 1740. *Capitaneus et Defensor* est un jeu de gestion et d'alliance relativement sophistiqué, destiné à de trois à six joueurs représentant chacun une faction de nobles et de conseillers. En une dizaine de pages, le jeu inclut des règles d'économie, de soutien populaire, de guerre et d'invasion. L'élection de l'assemblée des juges et des notables, l'*Arengo*, organe de décision de la principauté, suit des règles très précises. Chaque faction peut remporter la partie, mais uniquement si San-Marin échappe aux invasions étrangères, ce qui implique une collaboration entre les joueurs !

La présentation est de très bonne qualité, tout à fait professionnelle, avec une très belle carte et des cartes à jouer représentant des personnages historiques. Le plus étonnant dans ce produit est qu'il est réalisé apparemment dans un but de promotion et de découverte de l'histoire de la république de San-Marin, et avec le soutien des autorités locales. De quoi donner à réfléchir à ceux qui souhaitent créer un jeu d'histoire sur une région française !

Pour tous renseignements : AIEP Editore, Via Gino Giacomini, 86/A, 47890 Repubblica San Marino. E-mail : aiep@omniway.sm

ALL AMERICAN (2)



La dynamique équipe de Critical Hit, malgré ses litiges avec Avalon Hill, poursuit l'édition d'extensions pour ASL. La dernière en date fait suite à un premier module déjà intitulé *All American* (sans pin's de la 82nd, Dieu merci !). Cette fois, l'affaire se déroule autour du village de Chef-du-Pont, toujours à l'ouest de Sainte-Mère-l'Eglise, du 6 au 9 juin 1944. Le module comprend deux cartes très détaillées et huit scénarios assez originaux. Seule ombre au tableau, des pions nécessaires à certains scénarios sont à découper sur une planche carton... comme dans *VaeVictis*, mais VV coûte 39 FF, pas 239 FF (prix du module en France) ! Enfin, les conséquences du procès d'Avalon Hill se font sentir puisque ce module ne comporte, *à aucun endroit*, l'indication qu'il s'agit d'une extension pour ASL. Étonnant !

THE GREAT BATTLES OF CAESAR

Dans *Les Grande batailles de César*, la cavalerie joue un rôle mineur par rapport à l'omniprésence des légions. A Pharsale, Pompée dispose toutefois d'une aile de cavalerie qui peut faire la différence.

Dernier jeu paru de la série des *Grandes batailles de l'histoire* d'Interactive Magic (et probablement dernier à paraître), *The Great Battles of Caesar* traite essentiellement de la guerre civile romaine, de 48 à 45 av. J.-C., livré entre César et son ennemi juré Pompée. Le jeu comprend ainsi cinq batailles sur ce sujet (Dyracchium, Pharsale, Ruspina, Thapsus et Munda) mais propose également deux engagements de César en Gaule, contre les Helvètes et contre les Nerviens (Suisses et Belges quoi, quant à Vercingétorix, connaît pas...), et deux autres batailles, antérieures à César (Verceil, avec Marius contre les Cimbres, et Chéronée, avec Sylla contre l'armée du Pont).

Par rapport aux deux premières versions, le jeu présente très peu d'évolution. On constate une légère amélioration graphique mais le système de combat et de commandement est strictement similaire. Tout au plus peut on citer la capacité spéciale de César de choisir, trois fois dans une bataille, le chef qui sera activé en premier, ou le fait que les chefs soient activés de manière totalement aléatoire. La campagne couvre la guerre civile, en liant les cinq batailles, mais offre plus de liberté au joueur, qui livre bataille selon ses mouvements, et non plus à des endroits déterminés à l'avance.

La caractéristique principale des *Batailles de César* est de donner le rôle principal à la légion romaine, réformée par Marius et organisée en cohortes. Les joueurs vont vite tout savoir sur l'emploi des légionnaire romains car la plupart des scénarios fait intervenir des cohortes dans les deux camps, avec une faible disparité de troupes. On est très loin de l'exotisme des batailles d'Alexandre et, au mieux, il faut se contenter de quelques tirailleurs et de cavalerie légère, mais en nombre toujours restreint. Seule l'armée pontique de Mithridate nous rappelle les charmes bigarrés de l'Asie, avec des phalanges, des chariots et une large gamme d'infanterie. Malheureusement, le tout ne tiendra pas le choc face à la discipline, à la flexibilité et à l'entraînement des cohortes romaines. Snif, l'histoire est trop cruelle !

L'omniprésence de l'infanterie romaine rend également plus difficile la manipulation des unités, car, comme dans le jeu sur carte, chaque cohorte est identifiée par la couleur des boucliers, et il est indispensable de reconnaître les cohortes de conscrits, de recrues et de vétérans, pour mettre en place une stratégie et frapper à bon escient.

TOUT STEEL !

SSI vient de faire paraître une extraordinaire compilation de toute la série *Steel Panthers*. ***Steel Panther Arsenal*** comprend *Steel Panthers I* (la Seconde Guerre mondiale), avec les deux modules d'extension déjà parus, *Steel Panthers II* (1950-1999) avec le module d'extension et *Steel Panthers III* (au niveau de la section, 1939-1999) avec un nouveau module d'extension. Fabuleux !

En réalité, la seule nouveauté de ce pack se trouve dans le module de missions pour Steel III, avec trois campagnes (Anvil, Sinai et un affrontement actuel Chine-Russie), 35 scénarios et surtout la possibilité de jouer en ligne et en direct, jusqu'à quatre joueurs. On comprend mal pourquoi SSI n'a pas également inclus une telle révolution technique pour Steel I et II, mais cette option est probablement « mise au frais » pour Steel IV, pour lequel il faudra encore patienter un bon petit moment...

Toujours est-il que cette compilation est un vrai monument du jeu d'histoire à l'échelle tactique. Si vous n'avez pas encore sauté le pas, ou si vous disposez juste de *Steel Panthers* en version économique (sans aucune extension), précipitez-vous, des mois de bonheur et de combats épiques vous attendent !

Steel Panthers Arsenal est disponible uniquement à l'importation. Prix de vente probable : environ 500 F.

CAESAR III

Décidément, l'Antiquité est à la mode ! *Caesar*, l'excellent jeu de développement urbain à l'époque romaine édité par Sierra, va connaître une troisième version. Les premières saisies d'écran disponible montrent que la qualité graphique de ce produit atteindra une fois encore des sommets ! Ces villes romaines sont absolument splendides.

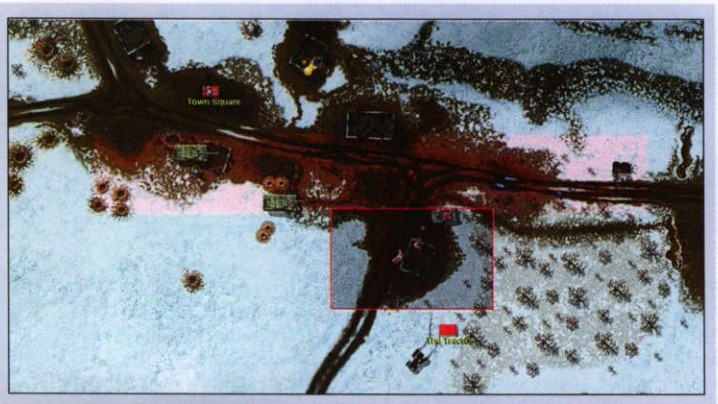
Du côté du système de jeu, il n'y a pas trop de souci à se faire, *Caesar* est un système bien rodé. Restent à savoir quelles options ont été choisies pour simuler les batailles, et si le système des provinces a été conservé. Réponse à la rentrée prochaine.

La qualité des cohortes d'une légion est indiquée par la couleur des boucliers. Ici, une cohorte de vétérans, aux ordres de Jules César, reçoit le choc des Numides de Labienus.

Moins épique que les charges héroïques d'Alexandre le Grand, moins original que l'armée d'Hannibal, avec ses phalanges, ses éléphants et ses Gaulois, *Les Grandes batailles de César* montre sur tout à quel degré d'efficacité était arrivé la légion romaine du Premier Consul. Les batailles sont en revanche bien plus équilibrées, et donc difficiles, que dans les modules précédents, et ces grande batailles s'adressent donc au joueurs qui ont déjà une bonne maîtrise de la guerre pendant l'Antiquité. ❐

CLOSE COMBAT III

C'est avec une certaine fébrilité que nous avons le plaisir de vous annoncer l'immense nouvelle : un ***Close Combat III*** est en préparation et couvrira tous les combats sur le front de l'Est ! Oui, vous avez bien lu, *Close Combat III* comprendra une série d'opération (suite de scénarios enchaînés) sur l'ensemble de l'opération Barbarossa, de 1941 à la chute de Berlin. Stalingrad, Koursk, Budapest... On n'ose imaginer ce que peuvent donner de telles batailles avec la qualité graphique et le système de simulation de *Close Combat*. Certaines améliorations graphiques ont été apportées par rapport à la version II, déjà presque parfaite ; une centaine de blindés seront disponibles ; un nouveau niveau de zoom, entre vue moyenne et vue éloignée permettra de mieux gérer les combats de chars...



Ces premières saisies de Close Combat III nous permettent de découvrir l'importance du relief, ainsi que la vue intermédiaire. Panzer III, Su-85, Tigre royal... l'arsenal de la guerre à l'Est sera au complet !

Bref, accrochez-vous, ce jeu risque de balayer toutes vos expériences ludiques passées...

Parution espérée pour début 1999, sous toute réserve. ❐

CYBERSTRATEGE N° 7

Le dernier numéro de *Cyber-Stratège*, le magazine des jeux de stratégie sur informatique, comprend les articles suivants :

– analyse stratégique : deuxième volet de notre analyse sur *Opération Panzer* et des conseils tactiques pour *Front de l'Est* ;

– un reportage exclusif chez SSI, le grand éditeur de jeu d'histoire, avec une présentation des prochaines nouveautés ;

– une présentation plus détaillée du jeu *Les grandes batzailles de César* ;

– le CD avec une série de scénarios pour *Steel Panthers II* et *Civilization II*.

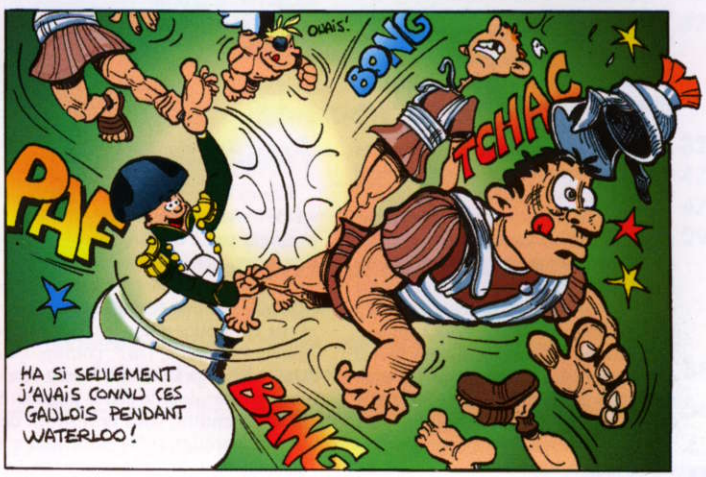
CIEL DE BATAILLE

par Batisse

QUELLE IDÉE D'ENVAHIR LA GAULE ! IL PARAÎT QUE CE SONT DES SAUVAGES SANGUINAIRES QUI NE PENSENT QU'À SE BAGARRER...
... SURTOUT UN PETIT TEIGNEUX ET UN GROS UN PEU ENVELOPPÉ.
TOC = TOC
SONT FOUS CES GAULOIS !

ON RACONTE MÊME QU'ILS ONT DES SORCIERS QUI VONT CUEILLIR LE GUI DANS LA FORÊT POUR PRÉPARER UNE POTION QUI LEUR DONNE UNE FORCE SURHUMAINE...

C'EST DONC ÇA UN GAULOIS ! C'EST PAS SI TERRIFIANT !
C'EST MÊME PLUTÔT GRINGALET
ON VA EN FAIRE QU'UNE BOUCHÉE DE CE NABOT !
HOP
BATISSE 98 W2D



LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

UN NOUVEL éditeur français de règles de jeu avec figurines nous propose de découvrir la guerre en Dentelles avec *Tricornes*, une règle séduisante.

Jean-Philippe IMBACH

Malgré ses uniformes chatoyants et hauts en couleurs, le XVIIIe siècle n'est pour l'instant que le parent pauvre du jeu d'histoire hexagonal. Mais la sortie de fanzines spécialisés, les traductions de quelques règles anglo-saxonnes et la parution de *Tricorne*, une règle 100 % française, prouvent que les passionnés de la guerre en Dentelles sont particulièrement dynamiques.

TRICORNE

Installée à Limoges, **Panoplie Production** est une toute nouvelle firme, qui propose avec *Tricorne* une règle pour reconstituer les combats de Frédéric le Grand. La présentation est soignée et le livret d'une quarantaine de pages est très bien structuré et se lit sans difficulté. Les échelles sont d'un tour de jeu pour 20 à 30 minutes réelles, de 4 cm sur la table pour 50 pas et d'une figurine pour environ 50 hommes. Ces dernières sont soclés par élément et organisées en unités tactiques : le bataillon pour l'infanterie, le régiment pour la cavalerie et la batterie pour l'artillerie. Les règles sont avant tout prévues pour du 15 mm.

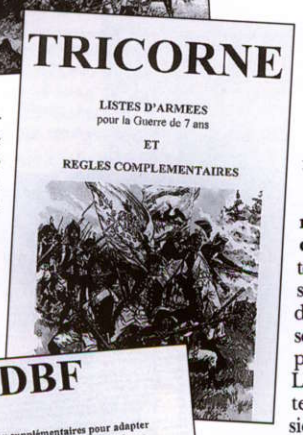
Le système de jeu est un mélange de *DBM/DBR* et de *Shako* (cf VV n° 12), adaptées intelligemment aux spécificités des combat du XVIIIe. Aux règles WRG, *Tricorne* emprunte principalement les mécanismes de placement du terrain, de déploiement et de mouvement. Ainsi les généraux possèdent des « points de commandement » qu'ils dépensent pour faire agir leurs troupes. Les unités peuvent tout de même manœuvrer « en groupe » quand elles ne sont pas jointives. Par ailleurs, les règles favorisent le déploiement des armées en vagues linéaires, les unes derrières les autres, de manière tout à fait historique.

Le tir, le corps à corps et la rédaction des ordres sont inspirés de *Shako*. Le premier se résout avec 1d6 où il faut obtenir un résultat plus ou moins élevé en fonction de facteurs tactiques pour infliger des pertes. Pour la mêlée, le joueur additionne le facteur moral de son unité – de un pour les plus mauvais à six pour la garde –, au résultat d'un dé à six faces et aux facteurs tactiques. Le total le plus haut l'emporte et inflige à son adversaire autant de pertes que la différence des résultats. Quant aux ordres, ils sont donnés, au niveau de la brigade, en dessinant simplement sur une carte l'axe d'attaque ou la zone à défendre.

Tricorne est une règle plaisante, vendue à un prix compétitif, et où la jouabilité est privilégiée sans que le rendu historique n'en pâtisse trop : en bref, un bon compromis. Deux reproches tout de même : d'une part, l'absence d'exemple pour aider les joueurs qui ne sont pas familiers avec *DBM* ou *DBR* à assimiler les mécanismes de base ; d'autre part, les figurines ne sont malheureusement pas soclées comme à *Warfare in the Age of Reason*, la règle XVIIIe qui semble actuellement la plus populaire. Néanmoins, bien qu'un soclage similaire eusse été plus judicieux, vous pouvez tester *Tricorne* sans tarder avec vos figurines actuelles, car la dimension des éléments n'a pas une influence primordiale sur ses mécanismes de jeu.

Tricorne : règle pour la guerre en Dentelles publiée par Panoplie Production, 102c, rue François Perrin, 87000 Limoges. Prix : 61 F franco.

● **Listes d'armées Tricorne** : ce second livret, compagnon du précédent, comporte une trentaine de pages qui regroupent des règles complémentaires, en particulier sur les conflits dans les colonies (Indes et Amériques), la personnalité des généraux et de nouveaux mécanismes de déploiement, plus historiques mais plus lourds que dans le livret de base.



Les listes d'armée pour les Prussiens et les Autrichiens sont directement incluses dans les règles de base. Ce livret regroupe celles de tous les autres belligérants de la guerre de Sept Ans, en Europe et aux « Indes », soit une quinzaine de listes au total. Là encore, le prix de l'ensemble est très raisonnable (33 FF).

DBF
Règles de jeux supplémentaires pour adapter les règles de DBM aux mondes fantastiques
Suivies de listes d'armées dans l'univers de JRR Tolkien

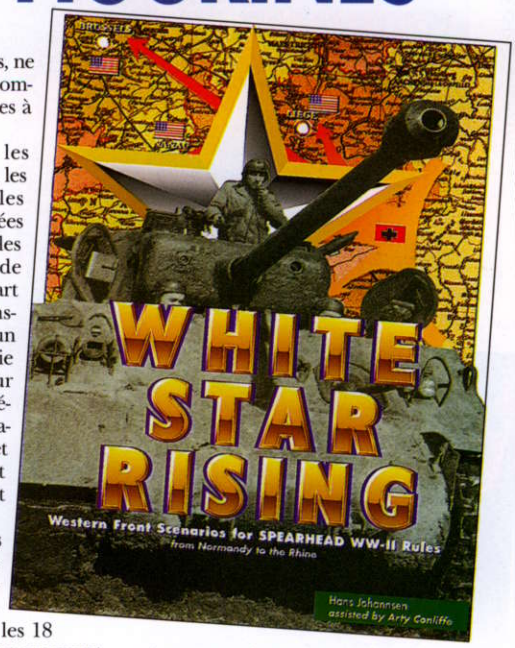
DE BELLIS FANTASTIQUE

Certes le thème de « DBF » n'est pas à proprement parlé du jeu d'histoire, mais, après tout, il s'agit de listes presque « historiques », puisque réalisées d'après les récits de Tolkien sur les Terres du Milieu... De plus, *DBF*, comme son nom le laisse présumer, s'inscrit comme une extension de la très populaire *DBM*. Attention, vous devez tout de même posséder *DBM* pour jouer à *DBF* : en effet, le livret, d'une trentaine de pages monochromes, ne comporte que les règles complémentaires et spécifiques à cet univers fantastique.

Ainsi, cinq classes – les « Monstres », les « Ailes », les « Géants », les Ents et les « Héros » – ont été ajoutées pour recréer sur nos tables tous les affrontements de l'épopée de Tolkien. A part le cas des troupes qui inspirent la peur (malus d'un point au combat), la magie est absente de *DBF*, pour conserver l'esprit « stratégique » de *DBM*. Les capacités spéciales des héros et monstres sont directement incluses dans les valeurs et résultats de combat.

Présentées comme les listes WRG, y compris avec un commentaire « historique » pour chacune d'entre elles, les 18 listes d'armées couvrent les Trois Âges : Sindar, Noldor, Gondor, Mordor, Rohan, Armée des Ombres... Tous les peuples des Terres du Milieu se côtoient. Mon seul reproche concerne l'absence d'un tableau synthétique pour connaître les adversaires « historiques » de chacun, car les purs spécialistes de l'œuvre de Tolkien ne sont pas légion ! Là encore, un beau travail, proprement présenté et vendu à un prix raisonnable.

Note du rédacteur en chef : les amateurs de Tolkien se délecteront du travail réalisée par Panoplie production. L'auteur a su éviter l'écueil classique de ce type d'adaptations, qui donne souvent trop d'importance à la magie et aux caractéristiques spéciales des héros, sous l'influence des jeux de rôle, pour créer de vraies listes d'armées où la capacité de commandement et le sens stratégique comptent plus que la puissance des boules de feu ! Les diverses armées du monde de Tolkien sont particulièrement bien représentées, et respectent l'esprit de l'œuvre. La plupart des armées du Premier et Second Age (Numénoréens, Gondolin) combattent ainsi à pied (Spear [S], Blade) et les troupes particulières (Cv [F], LH [X], monstres) rendent très simplement le « bestiaire » des Terre du Milieu (loups montés, Trolls, Mumakil, etc.). Bref, servie par une connaissance précise, cette adaptation exploite à fond la flexibilité de *DBM* !


WHITE STAR RISING
Western Front Scenarios for SPEARHEAD WW-II Rules
from Normandy to the Rhine
Hans Johannsen
assisted by Arty Conliffe

De Bellis Fantastique : règle et listes d'armées adaptées de *DBM* pour le monde de Tolkien. Publiées par Panoplie Production. Prix : 33 F franco.

WHITE STAR RISING

Ce nouveau recueil de scénarios prévus pour la règle américaine *Spearhead* (cf VV n° 13) couvre le front ouest, du débarquement de Normandie au Rhin. Le livret, d'une quarantaine de pages A4 monochromes, comporte également des clarifications et errata à la règle de base.

Les dix-huit scénarios sont répartis en trois chapitres : l'un sur la campagne de Normandie (des plages à Falaise), le second sur la course au Rhin et le dernier sur le passage de ce fleuve et les Ardennes. Ils peuvent être facilement adaptés à d'autres règles de combat au niveau de la brigade.

Avec onze scénarios, la place faite aux Américains est conséquente mais on trouve tout de même la reconstitution d'une contre-attaque allemande, en novembre 44, en Lorraine, contre la 1re division blindée et la 9e division d'infanterie coloniale, toutes les deux appartenant à la Ire Armée de De Lattre.

Comme d'habitude avec les productions d'Arty Conliffe, la présentation générale est claire, mais les cartes sont en revanche franchement ratées, laides et mal adaptées à l'échelle. En effet, quel est l'intérêt de faire une énorme carte de 15 cm de côté quand les éléments de terrain y sont représentés d'une manière plus que schématique ? En fait, comme dans *Blaze across the sands* (cf VV n° 20), la partie historique est des plus sobres et les ordres de bataille trop succincts.

White Star Rising : scénarios au niveau de la brigade pour des combats en 1944 et 45 sur le front Ouest. Publiés en anglais par Arty Conliffe. Prix indicatif : 120 F.

Remerciements à Philippe Lempereur.

LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

Laurent HENNINGER

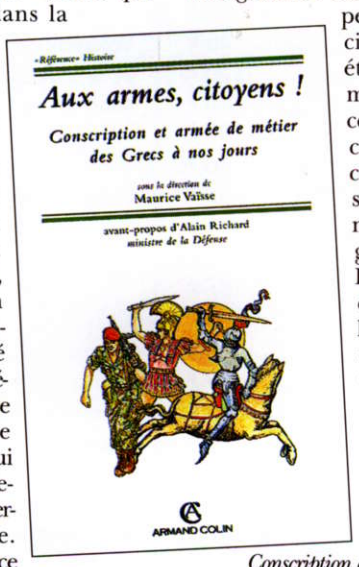
Chevaliers et chevalerie au Moyen Âge, de Jean Flori (Hachette Littératures, collection « La vie quotidienne »), est, à ma connaissance, le meilleur ouvrage actuellement disponible en français sur ce sujet. Il a en outre l'avantage d'intégrer toutes les dernières découvertes et problématiques historiques. Ce qui me semble le plus passionnant dans ce livre, c'est que, d'une part, l'auteur analyse les origines de la chevalerie en Occident (héritages romain, germanique et chrétien, naissance et formation d'une catégorie sociale et de ses valeurs), mais aussi qu'il analyse en détail les conditions tactiques du développement et de l'épanouissement de la chevalerie en tant que « cavalerie lourde au rôle socio-politique particulier » (« du cavalier au chevalier », « la nouvelle escrime chevaleresque de la lance couchée », « les tactiques de la chevalerie », etc.). Enfin, les thèmes plus classiques sont abordés, tels que les tournois, les lois de la guerre et le code chevaleresque, l'attitude de l'Église, la littérature chevaleresque. Une belle et intelligente réhabilitation du Moyen-Âge.

L'ARMÉE DES PAYS-BAS

The Exercise of Arms - Warfare in the Netherlands (1568-1648), ouvrage collectif publié sous la direction de Marco van der Hoeven aux éditions Brill (Leiden & New York), est particulièrement bienvenu dans la mesure où il fait le point sur un sujet très important de l'histoire militaire, sur lequel il n'existait – à ma connaissance – quasiment aucun travail complet : les armées néerlandaises de la seconde moitié du XVIe siècle et de la première moitié du XVIIe. Durant cette période, en effet, les Provinces-Unies furent à la pointe de la révolution militaire qui se développait en Occident, et les grands capitaines faisaient tout leur possible pour, soit aller se former sur place, soit faire venir des officiers hollandais pour instruire leurs armées. C'est ainsi auprès des Hollandais que Gustave-Adolphe de Suède alla puiser son inspiration, et en particulier auprès des frères Louis, Adolphe et Maurice de Nassau. Ces grands théoriciens et praticiens néerlandais, étaient en effet engagés résolument dans la lutte contre l'Espagne, d'abord dans le cadre de la guerre dite « de Quatre-Vingts Ans », puis dans celle de Trente Ans, laquelle était d'ailleurs, à bien des égards, une sorte de continuation de celle-là.

Les articles qui composent ce volume étudient presque tous les aspects de la puissance militaire hollandaise de ce temps, et notamment : la bataille de Heililgerlee, en 1568 ; celle de Nieuport, en 1600 ; la guerre de siège ; le financement de la guerre (et le perfectionnement des méthodes et outils comptables qui aboutiront aux systèmes fiscaux modernes !) ; la marine néerlandaise ; la guerre de course ; la production et l'exportation d'armements ; etc. Un ouvrage sérieux – dans tous les sens du terme –, mais qui devra figurer dans la bibliothèque de tout passionné des guerres des Temps modernes (XVe-XVIIIe).

Marston Moor 1644, de Peter Young (Windrush Press, « Great Battles Series »), est la réédition d'un livre originellement publié en 1970, et qui présente la campagne et la bataille de Marston Moor qui en fut l'aboutissement, durant la guerre civile anglaise. Rappelons ici que ce conflit mit aux prises les royalistes et les partisans du Parlement, dirigés alors par Cromwell. Marston Moor est sans doute la plus importante bataille jamais livrée sur le sol anglais (de par les effectifs qui y furent engagés : environ 50 000 hommes, au total), et peut-être aussi la véritable bataille décisive de la guerre civile, laquelle s'achèvera l'année suivante avec la victoire finale des forces parlementaires. Ce livre présente un tableau fort complet, avec une première partie consacrée aux soldats de l'époque (organisation, équipement et armement, entraînement, ravitaillement, mobilisation, états-majors et commandement), une seconde consacrée à la campagne (les opérations, deux analyses exhaustives des ordres de batailles, et trois chapitres sur la bataille elle-même), et une troisième qui rassemble des reproductions de documents d'époque, des récits des événements faits par les différents protagonistes (passionnant !), et même un règlement de discipline du temps... Les illustrations (photographies, gravures, cartes et tableaux de chiffres) sont nombreuses et achèvent de faire de ce livre une excellente monographie.


« Référence » Histoire
Aux armes, citoyens !
Conscription et armée de métier des Grecs à nos jours
sous la direction de
Maurice Vaïsse
avant-propos d'Alain Richard
ministre de la Défense
ARMAND COLIN

LAWRENCE D'ARABIE

T.E. Lawrence, stratège, (éditions de l'Aube), est l'œuvre du général Lucien Poirier, certainement l'un des plus grands théoriciens stratégiques de notre époque (et Français de surcroît !). Cette petite biographie un peu particulière entend étudier la vie de celui qui deviendra « Lawrence d'Arabie » en analysant la genèse et la formation intellectuelle d'un stratège hors pair, au destin légendaire. Un petit livre indispensable aux aficionados de cet étrange Anglais, mais aussi à tous ceux qui veulent comprendre comment naissent et se forment les vrais génies militaires. Dans le cas de celui-ci, l'archéologie, la poésie, ainsi que la lecture de Jomini et surtout de Clausewitz y eurent une part déterminante...

Aux armes, citoyens ! : *Conscription et armée de métier, des Grecs à nos jours* (éditions Armand Colin) est un recueil de textes rassemblés par le Centre d'études d'histoire de la Défense (CEHD) sur un thème ô combien d'actualité, et ce, non seulement en France, avec les vastes réformes en cours et la suppression prochaine du service national, mais également dans nombre d'autres pays, dans le cadre des bouleversements stratégiques actuels. Les auteurs, universitaires prestigieux ou jeunes chercheurs, y présentent les différentes formes de recrutement et d'organisation des armées à diverses périodes de l'histoire, toutes choisies pour leur caractère exemplaire (l'hoplite-citoyen grec, le légionnaire romain, les armées byzantines, l'armée bourguignonne médiévale, les armées européennes au XVIIe siècle, les États-Unis de la fin du XVIIIe siècle). Viennent ensuite plusieurs chapitres plus particulièrement axés sur le cas français, avec des analyses portant sur les XVIIIe, XIXe et XXe siècles, en passant par la Révolution et l'Empire. Un chapitre final fait le point sur l'évolution du recrutement et de la législation du service militaire dans notre pays depuis Valmy. Une étude de comparative bienvenue pour tous ceux qui souhaitent mieux comprendre et penser ce problème majeur, à la jonction du politique, du social et du stratégique.

DÉCEVANT DICTIONNAIRE

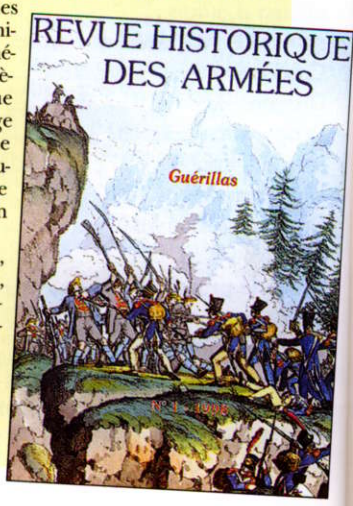
La parution du ***Dictionnaire de stratégie militaire***, de Gérard Chaliand et Arnaud Blin, chez Perrin, est le petit événement éditorial de la saison dans notre domaine d'intérêt ; de telles « sommes » ne paraissant qu'assez rarement chez nous (au contraire de ce qui se produit chez les Anglo-Saxons). Le dernier ouvrage français de ce type fut en effet le *Dictionnaire d'art et*

REVUE HISTORIQUE DES ARMÉES

Publiée par les services historiques de l'armée du château de Vincennes, la *Revue historique des armées* propose tous les trimestres, depuis 1945, des analyses d'histoire militaire sur les sujets les plus variés, par les meilleurs spécialistes universitaires ou issus de l'armée. Chaque numéro s'organise le plus souvent autour d'un thème, composé d'une dizaine d'articles, que vient compléter, relation de bon voisinage oblige !, des articles propres à chaque arme (Terre, Air, Mer). Docte, mais très bien documentée et variée, la RHA offre une source de qualité pour la recherche et la réflexion historique.

Le dernier numéro, daté de mai 1998, traite ainsi du phénomène des **guérillas**, depuis l'époque moderne jusqu'aux *guerilleros* révolutionnaires du « Che », en passant par la terrible guérilla espagnole et le mouvement garibaldien.

Revue historique des armées : château de Vincennnes, BP 108, 00481 Armées. 320 FF l'abonnement (quatre numéros)



DU COTE D'OSPREY

Les éditions Ospreys ont publié une belle série de titres ces derniers mois, et les parutions devraient se poursuivre à ce rythme jusqu'à la rentrée. Voici une présentation des principaux ouvrages parus.

La série *Campaign* s'est enrichie de deux volumes de qualité. Le premier traite du célèbre – et ô combien important d'un point de vue historique – siège de Malte par les Turcs en 1565 : ***Malta 1565***. Avec la bataille de Lépante, six ans plus tard, en 1571, cette bataille marque véritablement le grand tournant de la fin de l'expansionnisme islamique, de la mentalité de « croisade » en Occident, et le commencement du grand reflux historique du monde musulman. Bataille épique s'il en fut, le « Grand Siège » de Malte mérite donc d'être bien connu et étudié, et, comme on pouvait s'y attendre, la monographie qui lui est consacré par notre éditeur britannique favori constitue un solide point de départ.

Bataille beaucoup moins originale mais tout aussi déterminante d'un point de vue historique, Gettysburg fait l'objet d'une édition spéciale, avec 128 pages bien remplies. Abondamment illustré de splendides carte en couleurs et de nombreuses photographies d'époque – on y découvre la nature sauvage de Little Round Top ou de Devil's Den –, ***Gettysburg 1863*** couvre en détail l'affrontement décisif de la guerre de Sécession. Si la partie consacrée à la réflexion stratégique est limitée, ce *Campaign* présente les armées et les commandants en détail, et surtout le récit complet des trois jours de combat.

Dans la série Warriors, ***US Marine in Vietnam*** (1965-1973) traite d'un sujet déjà largement étudié, mais toujours digne d'intérêt. L'équipement et l'organisation des Marines au Vietnam sont largement présentés. Plus intéressant, l'ouvrage détaille plusieurs problèmes spécifiques, comme l'entraînement, la partie logistique ou l'évacuation des blessés.

Le cinquième tome de la série consacrée aux troupes de Louis XV traite des unités coloniales et des premières troupes de marine. ***Louis XV'army : Colonial and Naval troops (5)*** nous emmène donc dans les colonies, au Canada, aux Indes ou dans les Caraïbes. Les diverses unités coloniales, souvent éphémères ou formées de toutes pièces, sont rapidement passées en revue. Malheureusement, les planches couleurs, qui présentent les unités plus importantes, comme les compagnies franches de la Marine, sont très décevantes.

Toujours dans la série Men-at-arms, le numéro 314 traite de **l'armée ottomane de 1775 à 1820**, c'est-à-dire la période du Premier Empire. Cette comparaison est intéressante car, alors que l'Europe connaît une révolution militaire fulgurante, l'empire ottoman semble encore disposer d'une armée tout droit sortie du Moyen-Age, et qui n'a pratiquement pas évolué depuis les grandes conquêtes du XV et XVIe siècles. Cet ouvrage présente essentiellement la situation de l'empire et l'organisation de l'armée (corps de janissaires, cavalerie, marine, etc.). Une chronologie, ou au moins un rappel des événements de la période, manque toutefois et rend la lecture difficile.

Enfin, dernier Osprey paru, ***The French Army 1939-45 (1)*** aborde le vaste sujet de l'armée française de la défaite et de l'armistice, en une cinquantaine de pages (un second tome traitera de l'armée d'Afrique et de celle de la Libération). Un tel sujet mériterait bien plus mais, co-écrit par François Vauvillier, spécialiste reconnu de la période, cet Osprey est un excellent ouvrage de référence. Il comprend ainsi un très utile ordre de bataille complet au 10 mai 1940, au niveau du régiment, des tableaux d'abréviations des unités (pour enfin connaître le sens de RANA, RAM, RSA...) et de références sur les uniformes, un état des effectifs, etc. Un tel travail mériterait une édition française... ❐

d'histoire militaire, d'André Corvisier, paru aux P.U.F. en 1988. Et, encore une fois, nous avons là un ouvrage certes nécessaire et plein de qualités, mais tout aussi bourré de défauts et présentant des vides criants. Les adjectifs qui qualifient le mieux cet ouvrage sont en effet : inégal et frustrant... Inégal quant à la qualité des articles ; certains sont tout à fait intelligents, tandis que d'autres le sont nettement moins (graves erreurs historiques présentes dans certains articles, présupposés idéologiques, etc.). Frustrant enfin quant au choix des « entrées » de ce dictionnaire, car, dans une place finalement limitée, il me semblait important de privilégier certaines entrées au détriment d'autres, à mon sens plus « secondaires ».

Que penser en effet d'un dictionnaire de stratégie militaire où ne figure aucune entrée « tactique », alors que l'on peut y trouver des entrées sur des personnages historiques (Bolivar, Duguesclin, Cromwell, par exemple) qui pourraient y avoir leur place si l'ouvrage était une encyclopédie en dix volumes, mais qui ne sont, dans un tel cadre, que mineurs ? Et des frustrations et inégalités similaires, bien que différentes, apparaissaient déjà dans le dictionnaire des PUF cité plus haut. Les deux ouvrages se complètent donc, mais même leur « somme » n'épuise pas un sujet encore insuffisamment exploré. Qu'en conclure ? Que tous ces ouvrages sont intéressants et nécessaires ; qu'il faut donc les acheter tous (si l'on peut se le permettre d'un point de vue financier...) ; qu'on peut également n'en acheter qu'un seul si l'on est pas suffisamment argenté ; mais que, dans tous les cas de figure, il faudra en permanence garder à l'esprit le fait qu'ils présenteront tous rapidement des limites et même de tragiques défauts. On les consultera donc presque toujours avec intérêt et profit, mais l'esprit critique devra, plus que jamais, être en permanence en éveil. Attendons donc les autres ouvrages de ce type qui ne manqueront pas de paraître à l'avenir...

CRISE ASIATIQUE

Chine - États-Unis : Danger, de Richard Bernstein et Ross H. Munro (éditions Bleu de Chine), est, depuis déjà quelque temps, non seulement un best-seller aux États-Unis, mais a été le prétexte à plusieurs véritables petits incidents diplomatiques entre Pékin et Washington. À travers une brillante analyse prospective, les auteurs se sont donné pour but de mettre en garde leur pays contre ce qu'ils estiment être le danger géostratégique majeur pour les États-Unis dans les années, et même les décennies à venir : la Chine. Or, ce qui fait la force et la pertinence de cette prospective et la différencie de bien des délires dont le genre est, hélas, coutumier, c'est que Bernstein et Munro s'appuient sur leur solide connaissance de l'Asie, et de la Chine en particulier, de sa vie politique, de son économie, de sa société et... de ses forces armées. Ce livre passionnera les amateurs de problèmes géopolitiques en général, ceux qui ont suivi avec quelque inquiétude les péripéties de l'actualité asiatique de ces dernières années, et, qui sait, les créateurs de scénarios pour jeux stratégiques et / ou navals, tels que la série des *Fleet*, par exemple. Pour ceux là, le dernier chapitre du livre sera une excellente source d'inspiration !

HOMMAGE À JÜNGER

Ernst Jünger, sans doute l'un des plus grands écrivains allemands de ce siècle, est mort le 17 février dernier, à la veille de ses 103 ans ! Toute sa vie se confond avec un siècle d'histoire de l'Allemagne, et le fait qu'avec lui ait disparu le dernier titulaire de la médaille « Pour le mérite » (la célèbre « Blaue Max ») est, à lui seul, tout un symbole... Il m'est déjà arrivé d'évoquer ses écrits dans ces colonnes, et tout particulièrement, bien sûr, ceux sur la Grande Guerre, à laquelle il participa comme volontaire et où il gagna à la fois ses galons, ses décorations, et sans doute une bonne part de sa notoriété, sans même parler du fait que cette « épreuve suprême « subie par un garçon de 18 ans compta énormément dans sa formation intellectuelle, morale et esthétique.

Saluons donc l'initiative des éditions Christian Bourgois, qui viennent de faire paraître la traduction d'un de ses textes jamais publié chez nous : ***Feu et sang***, écrit en 1925. Il s'agit là d'un chapitre retravaillé d'un de ses plus célèbres ouvrages : *Orages d'acier*, et que l'auteur a sous-titré : « Bref épisode d'une grande bataille ». À travers le récit d'une percée allemande contre des troupes britanniques, dans le nord de la France, Jünger nous livre à nouveau une description apocalyptique et réaliste du combat dans les guerres modernes. Comme toujours avec Ernst Jünger, ce texte est rédigé dans une langue à la fois simple et splendide (et merveilleusement bien traduite, soit dit en passant). ❐

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par Christophe Caillaud, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Olivier Saint-Lot.

LES CHEVALIERS TEUTONIQUES — Divers 25 mm

Ces Teutoniques, Hospitaliers et chevaliers allemands du XIIIe siècle appartiennent aux marques suivantes : Old Glory, Quality Cast et Wargames Foundry. **Mini-concours** : le premier lecteur qui pourra indiquer la marque respective de chacune des figurines présentées ici gagnera une figurine 25 mm peinte par « maître » Caillaud ! (réponse par courrier uniquement SVP). *Peinture Christophe Caillaud*

HELLENISTIQUES — Lancashire 15 mm

Ces figurines Lancashire d'hoplites et de tirailleurs forment la base de toutes armées hellénistiques. La peinture des boucliers grecs exigent une maestria toute particulière...

Peinture Christophe Caillaud

GUERRE D'ITALIE — Rank & File 15 mm

Les guerres d'Italie du XVe siècle voient l'apothéose de la chevalerie, mais également le début de son déclin. Bien protégés par leur armure de plaque, ces redoutables combattants pourront également être utilisés pendant la guerre des Roses. *Peinture Christophe Caillaud*

ANNI MINI
22, bd de Reuilly
75012 Paris

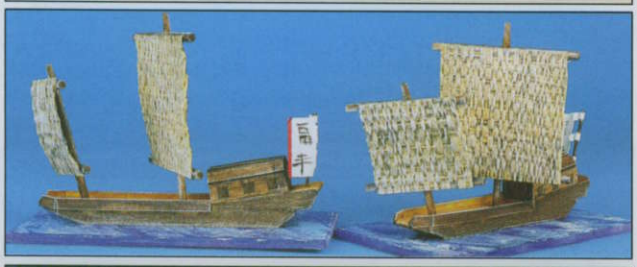
Tél. : 01. 43. 43. 33. 51
Fax : 01. 43. 43. 55. 71
3615 ANNI MINI (2,23 F/mm)

PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – etc.
* Starlux – Britains – Dolmen *
Véhicules tous montés 1/72
Collection Armour
(Panzer, Sherman, GMC, LAV...)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Carte Bleue – Carte Aurore
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

Alain Touller Figurines
16, rue de la Tour – 06510 Gattières
Tél. : 04. 93. 08. 66. 41
ATTENTION NOUVEAUX TARIFS
Nouveautés 15 mm
Antique, Médiéval :
Guerres puniques (romains, carthaginois,...)
Premier Empire :
France : hussards pelisse jetée
Russie : grenadiers, chasseurs à pied, hussards, mousquetaires, dragons, cuirassiers, cosaques
Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

LES DECORS — Féodal 15 mm



Toujours aussi talentueux, Féodal nous propose une gamme consacrée à l'extrême-Orient : un camp de campagne, des jonques et une superbe maison. *Aligato* !

LES DECORS — Atelier de Gulliver 15 mm

Gulliver, dans une gamme de plus en plus étendue, nous présente pour sa part une tente, idéale pour un camp *DBM*

R REK K

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka

Héroïka. Le seul jeu d'histoire et de stratégie breveté pour figurines sur hexagones modulables, soutenu par l'Association des clubs Héroïka de France.

REK. Importateur et distributeur national de figurine en plomb 15 et 25 mm ***Minifigs*** (gros, demi-gros, détail). Possibilité de commander la figurine Minifig en 25 mm à l'unité.

Distributeur ***Old Glory, Touller.***

Les prix les plus bas de France, le meilleur service après-vente, le spécialiste des décors de champs de bataille.

Distributeur de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille).

REK
64, rue de Bruxelles
62520 Le Touquet

Ouvert 7 jours sur 7

Recevez gratuitement notre catalogue en appelant le :
03. 21. 05. 28. 11.
Fax : 03. 21. 05. 28. 47.

JEUX DESCARTES WAGRAM

DESCARTES BOUTIQUES

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

Figurines DIXON 25 mm : Guerre d'Indépendance américaine, 6e Maryland et une de la Lee's legion.

NOUVEAUTÉS FIGURINES ESSEX 15 mm

ARMÉES DE L'EUROPE DE L'OUEST 1695-1745

Lot n°1 : Infanterie de ligne en tricorne et guêtres (9 pochettes, dont une de commandement) ..... **198 F**

Lot n°2 : Piquiers variés lourds ou moyens (11 pochettes, dont une de commandement) ..... **242 F**

NOUVEAUTÉS DIXON 25 mm

RÉVOLUTION AMÉRICAINE

Lot n°3 : Un assortiment de 13 figurines (fantassins américains ou britanniques) parmi les 19 premières références, dont un officier et un musicien (fifre ou tambour) ..... **117 F**

NOUVEAUTÉS WARGAMES

Lot n°4 : ON TO RICHMOND d'Avalon Hill (en anglais) .. **339 F**

NOUVEAUTÉS OSPREY MILITARY

En anglais :

Lot n°5 : MAA 313 Louis XV's Army Colonial & Naval troops **89 F**
Lot n°6 : MAA 314 Armies of the Ottoman Empire 1775-1820 . **89 F**
Lot n°7 : MAA 315 The French army 1939-1945 (1) ..... **89 F**
Lot n°8 : MAA 316 The German army 1939-1945 (2) ..... **89 F**

Je désire recevoir :

Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **198 F** = ... **F**
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **242 F** = ... **F**
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **117 F** = ... **F**
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **339 F** = ... **F**
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **89 F** = ... **F**
Lot N° 6 ..... exemplaires au prix de **89 F** = ... **F**
Lot N° 7 ..... exemplaires au prix de **89 F** = ... **F**
Lot N° 8 ..... exemplaires au prix de **89 F** = ... **F**
Lot N° 9 ..... exemplaires au prix de **99 F** = ... **F**

Participation aux frais de port ..... **40,00 F**

Ci-joint mon règlement de ..... **F**

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... **Ville** .....

Tél. : .....

VV JUIL/AOUT 98

GUERRE DE SUCCESSION D'ESPAGNE — Essex 15 mm

Entraînés à combattre démontés, ces dragons espagnols appartiennent au régiment Noumancia. *Peinture Christian Agostini.*

GUERRE DE SEPT ANS — Wargames Foundry 25 mm

Alors que des grenadiers du 2e régiment lancent une charge, deux officiers prussiens sont en pleine discussion ! *Peinture Christophe Caillaud*

BAVAROIS — AB Figures 15 mm

Sous l'Empire, les Bavarois sont les alliés naturels des Français et fournissent un important contingent à l'Empereur... avant de changer de camp lorsque le vent tourne en 1813. AB nous permet de retrouver sur nos tables leurs casque à chenille. *Peinture Claude Corbières*

PREMIER EMPIRE — Fantassin Miniaturas 15 mm

Cette marque d'origine espagnole nous livre de splendides grenadiers de la garde impériale. La taille de ces figurines le rend compatibles avec celles de la marque AB. *Peinture Christophe Caillaud*

FRANCAIS 1805-1807 — AB Figures 15 mm

Les soldats de l'Empereur ne s'habillaient pas toujours en grande tenue ! Pour les représenter en capote, AB sort aujourd'hui de splendides figurines. Attention, il s'agit de « gros » 15 mm qui ne se mixent pas avec toutes les marques. *Peinture Claude Corbières*

SAXONS — AB Figures 15 mm

La cavalerie lourde saxonne, regroupée au sein de la 7e division de cavalerie de réserve, se couvre de gloire pendant la campagne de Russie. Ici, les gardes du corps sont à distinctives jaune paille et les cuirassiers de Zastrow en jaune citron. *Peinture Claude Corbières.*

Atelier de Gulliver

Atelier de Gulliver - 19, rue de l'Oratoire - 06130 Grasse
Tél. : 04. 93. 36. 34. 44

MAQUETTES ET ELEMENTS DE DECORS POUR JEU D'HISTOIRE :

Tentes toutes époques, camps D.B.M., blockhaus, retranchements, ruines, château modulaire 20 mm 15 mm & 1/300e
Liste et conditions sur demande avec enveloppe timbrée.

AB *Figures for Wargames & Collectors*

Pour tous renseignements sur les meilleures figurines napoléoniennes de 15 mm, envoyer 3 coupons-réponses internationaux à :

Ffos Yr Ewig, Llanfynydd, Carmarthen, SA32 7DD, G.B.
Téléphone / fax : **+ 44 (0) 1558.668.771**
ou bien consulter notre page internet à :
www.ab-figures.demon.co.uk

LA GUERRE DE SECESSION — Old Glory 15 mm

Accompagné d'un colonel aide-de-camp et d'une estafette, un général nordiste observe le champ de bataille.
Peinture Minot

GUERRE DU MEXIQUE — Wargames Foundry 25 mm

Le régiment Los Supremos Poderes, unité d'élite de l'armée mexicaine, est entièrement équipé de fusils Henry à partir de 1866 (l'officier général n'est autre que Porfirio Diaz, futur président du pays). *Peinture Christophe Caillaud*

LA COLONIALE — Toulller Figurines 15 mm

Superbes dans leur uniforme bleu, ces soldats de l'infanterie de marine française combattent au siège de Son Tay, en 1883, au Tonkin.
Peinture Christophe Caillaud

LA PREMIERE GUERRE MONDIALE — IT Figures 20 mm

Ces Stosstruppen du 73e régiment saxon se lancent à l'assaut dans les tranchées de 1916. La gravure de cette gamme est en nette amélioration. *Peinture C. Caillaud*

L'INFANTERIE BELGE — FAA 20 mm

De l'infanterie belge de 1940. Le soldat de gauche porte le célèbre calot belge, avec son pompon rouge.
Peinture Patrice Defayet

LES SPAHIS — Exo Kit 20 mm

Exo Kit, principal distributeur français de véhicules et figurines sur le XXe siècle, poursuit le développement de sa gamme de figurines en résine, avec ces fiers spahis français. La gravure de ces pièces est absolument splendide. *Peinture Stéphane Langlois*

L'INFANTERIE ANGLAISE — Peter Pig 15 mm

Accompagné par de l'infanterie de la guerre du Désert, ce Dingo est un véhicule de liaison classique de l'armée britannique, avant d'être supplanté par le Daimler. *Peinture Stéphane Langlois*

BLINDES ANGLAIS — Skytrex 15 mm

Pour la seconde bataille d'El Alamein, les Britanniques utilisent à la fois les nouveaux chars Sherman fraîchement livrés et des Grant, relativement dépassés. Le camouflage des ces véhicules est classique de la guerre du Désert. *Peinture Stéphane Langlois*

LE FRONT DE L'EST — Battle Honour 25 mm

De haut en bas : une section du NKVD en 1944, des Waffen-SS en toile de tente camouflée et un T-34/76 avec son équipage.
Peinture Christophe Caillaud

LES AVIONS DE CHASSE — Parad'air 1/250

De gauche à droite : un Yakovlev Yak-3, un Bloch 152 et un Focke-Wulf 190 A2/A3. Ces modèles sont disponibles tout montés et peints.

EXO KIT

14, rue du Moulin d'Etif 95500 GONESSE
Tél. : 01. 39.87.38.95 – Fax : 01.48.33.67.94.

Leader VPC 20 mm – Catalogue couleur 50 F
Mais aussi, échelles 15 et 25 mm 1/200, 1/300, 1/600, 1/700, 1/1200ème, etc.

NOUVEAUTES EXO KIT

7207 Char soviétique T28 (1941).....130 F
7615 Spahis (3 cavaliers dont 1 à pied).....59 F
+ 3 figurines 20 mm de l'Etat Major de Napoléon (à pied) à venir découvrir dans la BOUTIQUE 22, rue de l'Evangile PARIS 18e Métro MARX DORMOY

Distributeur exclusif de : MILICAST, BRITANNIA MINIATURES, FINE SCALE FACTORY, TRUX, SHQ MINIATURES, SKYTREX (HINCHLIFFE, FF20)...

Conditions générales de ventes :
Règlement par chèque, CB, Mastercard, à l'ordre d'EXO KIT Port CEE recommandé, 50 F de 0 à 499 F, 10% de 500 F à 999 F et gratuit à partir de 1 000 F de commande, SARL au capital de 50 000 Frs - RCS Pontoise B - APE 526 B – Siret 3953920790001

LE GUIDE DES SPECIALISTES

Peter Pig « More Oink » Série – Séries de figurines 15 mm
17 séries de figurines (nombre de pochettes par série) :
Série 1 Viet Nam (31) – **Série 2** Guerre de Sécession (61) – **Série 3** Antiquité (43) **Série 5** Armées fantastiques – **Série 6** Fin de série (10) – **Série 7** Navires Guerre de Sécession 1/600 (54) – **Série 8** Deuxième Guerre Mondiale (188) – **Série 9** Science Fiction (16) **Série 10** Pirates (25) – **Série 11** Armées en boites (35) – **Série 12** Chasseurs spaciaux 1/300 (9) **Série 13** guerre Civile espagnole (31) – **Série 14** Renaissance (17) – **Série 15** Western (94) **Série 16** Première Guerre Mondiale (35) – **Série 17** Afrique contemporaine (35)
La pochette de 8 figurines : **£ 1.50** - Véhicules : ***prix selon réf.***
Aussi disponibles : 15 séries de règles pour les périodes ci-dessus
Peter Pig - 36, Knightsdale Road,Weymouth, Dorset DT4 0HS - ANGLETERRE
Tél./fax : (00-44) 1305.760.384.

MINIATECH (S.Y GURINES)
DECORS MINIATECH
Décors modulaires en résine pour jeux d'histoire, dioramas et jeux de rôle.
● 1 gamme 1/72 historique pour reconstituer tout un village,
● 1 gamme 25/30 mm médiévale/fantastique,
avec des tours crénelées, des donjons, des arches gothiques et des bâtisses, le tout gravé intérieur/extérieur.
NOUVEAUTES : 15 et 54 mm + FIGURINE 90 mm
VPC : Liste + conditions contre 4 timbres, catalogue couleur 25 F
ECLIPSE, BP 33 – 84160 Cucuron Tél. : 04.90.77.12.20.

ELLERBURN ARMIES **Figurines et accessoires Hinchliffe 25 mm**
Notre gamme comprend : *Napoléoniens - Campagne d'Espagne - Guerre de Sept ans - Guerre d'Indépendance américaine - Guerre de Sécession - Médiéval - Antique - Renaissance Troupes coloniales britanniques*
Figurines de personnalités, équipements pour toutes périodes. Plus de 2 000 figurines disponibles ! Nouvelle gamme de matériel de siège «Fantastique»
Prix : £ 0.50 par figurine, chevaux : £ 0.60, équipements, à partir de £ 2.40 Catalogue : £ 1.50
ELLERBURN ARMIES
Boxtree, Maltongate, Thornton Dale Nr Pickering
N. Yorkshire YO18 7SD ANGLETERRE Tél. : 1751. 47. 42. 48 - Fax : 1751. 47. 72. 98
Service de vente par correspondance express dans le monde entier; nous acceptons toutes les cartes de crédit international. Nous ne facturons que les frais de port strictement nécessaires. Service de peinture par spécialistes possible.

Soldatini, Carri, mezzi, navi, paesaggistica, alberi, regole, bandiere, decal ecc. per Modellismo e Wargames – tutti i formati e scale servizio pittura
Chiedete il nostro catalogo di vendita per corrispondenza
PAN HOBBY CLUB
Via Giulio De Petra 24 – 00162 Roma
Tél. : (00. 39) 6 86. 21. 41. 80 – Fax : (00. 39) 6 86. 21. 41. 91
e-mail : Panoplia@iol.it

FEODAL
112, rue des Déportés
44230 St Sébastien S/ Loire
Tél. / Fax : 02. 51. 79. 04. 99.
Conception et fabrication de décors 15, 20 et 25 mm
Réalisation de commandes personnalisées de 6 à 90 mm (devis gratuit)
De la haute antiquité à nos jours :
Tentes, camps, navires, fortifications et machines de guerre (en 15 mm, normés DBM). Bâtiments entiers ou ruinés.
Décors spéciaux pour escarmouches ouvrables.
Catalogue illustré noir & blanc contre 4 timbres.

MINIATURES 2000 *63, av. Philippe Auguste 75011 Paris*
Tél./Fax : 01. 43. 71. 26. 02
Figurines du 15 au 25 mm, toutes époques, peintures, accessoires et environnement
Point de vente conseil moules et figurines Prince August
toute la gamme de peinture acrylique vinylique Prince August
Dépositaire des marques Mitril, Essex, Minifig...
Figurines au 1/72 : Accurate, Italeri, ESCI, Revell, Imex, Hät...
Véhicules au 1/72 kit ou T.M. : Armour, Matchbox, ESCI, Hasegawa, Fujimi...
À notre magasin ou par correspondance : ***France, Etranger et Dom-Tom***
Catalogue (réf. + Prix) contre 4 timbres à 3 F
Indiquez avec précision la documentation qui vous intéresse (code VAE) et votre adresse !

CA VA ALLER
Boulevard de l'Yser - Galerie Eldorado n°23
6000 Charleroi - Belgique - Tél. / Fax : (00.32) 71.30.70.62
Distributeur officiel pour la Belgique de la marque REBOUBT ENTREPRISES
(période guerre civile USA, guerre civile UK, figurines trois mousquetaires, guerres Napoléoniennes) 25 mm
Vastes gammes figurines fantastiques et historiques.
Peintures VALLEJO (gamme complète)

3 règles à acquérir absolument ! **(voir aussi VV18, page 6 : pub Hussard)**
• **HUSSARD (Ier Empire) :** jouable sur toute carte hexagonale.
• **UHLAN (opérationnel Ier Empire).** Originalité : UHLAN se joue sans dé et est donc facilement jouable par correspondance !
• **AQUILA** (tactique, 4 périodes : Antique, Moyen-Age, Renaissance, Ier Empire) Aquila et Uhlan sont livrées avec carte hexagonale (inclue dans le prix).
Disponible à : **Fortuné Gilbert 1, rue Jules Vincent 95410 Groslay**
Tél. : 01.39.84.96.43. ***Prix (port inclus): 35 F par règle, 85 F les 3.***

LE MONDE DU JEU
HISTORIQUE
SIMULATION
FANTASTIQUE
PARIS - 16-17-18 OCTOBRE 1998
1998
L'Année de l'Orc
CENTRE INTERNATIONAL DE L'AUTOMOBILE - 25 RUE HONORÉ D'ESTIENNE D'ORVES-PANTIN
MÉTRO HOCHE
DE 10 H À 19 H - PRIX D'ENTRÉE : 50 F
POUR TOUTE INFORMATION :
MOND'EXPO - 14, RUE LESAULT - 93500 PANTIN (FRANCE) - TÉL. : 01.49.91.75.00 - FAX : 01.49.91.75.01

ALESIA, 52 AV. J.-C.

César contre Vercingétorix

LE CELEBRE siège de l'oppidum d'Alésia fait ici l'objet d'une simulation à deux ou trois joueurs, et privilégie la surprise stratégique. Par où va frapper l'armée de secours gauloise ?

Un jeu de Frédéric BEY

0 - GÉNÉRALITÉS

Alésia est prévu pour deux joueurs : l'un des joueurs contrôle l'armée romaine de Jules César, l'autre l'armée assiégée de Vercingétorix et l'armée de secours gauloise. Il est possible de jouer à trois, dans ce cas, deux joueurs se partagent les Gaulois : un premier contrôle Vercingétorix et l'armée assiégée, l'autre l'armée de secours et ses quatre chefs.

0.1 - Abréviations

Par simplification, l'abréviation hex. est utilisée dans les règles pour hexagone, PF pour point de force, PM pour point de mouvement et ZdC pour zone de contrôle.

Le jeu requiert l'utilisation d'un dé à six faces (noté 1d6) et d'un dé à dix faces (noté 1d10) pour lequel 0 vaut **zéro** et non 10.

Le dé à dix faces est utilisé pour les phases stratégiques. Le dé à six faces est utilisé pour les phases tactiques.

0.2 - Echelles de jeu

Un tour de jeu représente 1 h 30 de temps réel le jour et 2 heures la nuit, la partie se déroulant en 20 tours. Un hexagone sur la carte correspond à 500 m. Les pions gaulois représentent les contingents d'une tribu, les pions romains l'effectif d'une légion ou d'une partie de celle-ci (groupe de cohortes). Chaque point de force (PF) équivaut à environ 500 hommes ou 1 000 cavaliers.

1 - PIONS ET LIGNE DE VUE

1.1 - Types de pions

Il y a trois types de pions dans Alésia : des marqueurs, des pions chefs et des pions unités de combat.

1.2 - Déploiement

Les pions chefs sont toujours déployés sur la carte. Ils sont placés sur leur face **cachée**, tant qu'ils ne sont pas en vue de l'adversaire, sur leur face nominative sinon.

Chaque camp dispose également de deux pions leurres, assimilables à des pions chefs du point de vue des règles du jeu. Ceux-ci représentent de petits détachements destinés à tromper l'ennemi sur les mouvements stratégiques en cours. Leur face cachée est identique à celle d'un chef mais leur face nominative ne porte que l'indication « détachement ». Ils n'ont aucune valeur, ni de commandement, ni de combat.

Exception : le pion Vercingétorix n'a pas de face cachée, il est en effet considéré comme étant toujours en vue des Romains. Son recto représente, de façon purement décorative, sa reddition !

Les unités de combat sont placées dans les « boîtes de commandements » de leur chef, si celui-ci n'est pas en vue de l'ennemi, sur la carte sinon. Cet artifice permet de maintenir une incertitude stratégique sur les plans d'attaque ou de défense des deux camps.

1.3 - Ligne de vue

Un chef est en vue de l'ennemi dès qu'il rentre dans un rayon de :

– le jour : **4 hex.** (soit un intervalle de 3 hex. vides) d'une unité ennemie ;

– la nuit : **3 hex.** (soit un intervalle de 2 hex. vides) d'une unité ennemie.

Note : les pions *Camp romain* comptent comme des unités pour cette règle.

Mise à part ces contrainte de distance, la ligne de vue n'est pas affectée par le terrain ou les unités.

Exceptions :

– Vercingétorix est toujours en vue de l'ennemi ;

– les chefs romains situés à moins de 4 hex. (3 hex. la nuit) d'une quelconque unité gauloise de l'armée assiégée (Vercingétorix et ses troupes) demeurent cependant hors de vue de l'ennemi, c'est-à-dire hors de vue de l'armée de secours. Par contre, à partir du moment ou Vercingétorix ou une de ses unités sont **adjacents à une fortification romaine**, les chefs romains placés dans un rayon de 4 hex. (3 hex. la nuit) sont alors considérés normalement comme en vue de l'ennemi.

2 - Séquence de jeu

Alésia se joue en 20 tours, chaque tour de jeu comprenant plusieurs phases.

A. Organisation du commandement

Lors du premier tour de jeu, chaque joueur place simultanément dans les boîtes de commandements de ses chefs les unités dont il dispose, cela dans la limite indiquée (3.2.)

Lors des tours suivants, chaque joueur peut transférer des unités entre les boîtes de commandement, en respectant les limites indiquées sur les pions chefs, et à condition que les pions chefs correspondant soient situés, sur la carte, dans le même hex ou dans des hex. adjacents.

B. Initiative et mouvement stratégique

Chaque joueur jette 1d10 et ajoute le modificateur de son général en chef (César pour le romain, **Comnios** pour le Gaulois).

Le joueur ayant obtenu le chiffre le plus élevé obtient l'initiative stratégique. En cas d'égalité, le joueur romain obtient l'initiative si le tour en cours est un tour de jour, et le joueur gaulois l'obtient si c'est un tour de nuit.

B.1 - Le joueur ayant obtenu l'initiative stratégique peut déplacer **un chef** ou un leurre n'étant pas en vue de l'ennemi (c'est-à-dire étant encore face cachée sur la carte). Si ses chefs et leurres sont tous en vue, ou simplement s'il le souhaite, il passe.

B.2 - Le second joueur déplace ensuite au plus trois chefs ou leurres n'étant pas en vue de l'ennemi (c'est-à-dire étant encore face cachée sur la carte). Si ses chefs et leurres sont tous en vue, il passe.

Exceptions :

- ce maximum de 3 est diminué de **1** pour le joueur gaulois si un chef gaulois, autre que Vercingétorix, est déjà en vue de l'ennemi ;
- ce maximum de 3 est diminué de **2** pour le joueur gaulois si deux chefs gaulois, autres que Vercingétorix, sont déjà vus de l'ennemi ;
- il doit rester en permanence au moins un chef gaulois (pas un leurre) dans l'hex. 0505 (camp de l'armée de secours). Cette restriction est levée si un chef de l'armée de secours est tué, blessé ou capturé.
- César peut toujours être déplacé au cours de cette phase, en plus des trois chefs romains pouvant le faire normalement.

B.3 - Le joueur ayant obtenu l'initiative stratégique déplace ensuite au plus trois chefs ou détachements n'étant pas en vue de l'ennemi (c'est-à-dire étant encore face cachée sur la carte). Si ses chefs sont tous en vue, il passe. Exceptions identiques à B.2

Mouvement stratégique : seuls les pions chefs ou les leurres peuvent bouger pendant cette phase, dans la limite de leur potentiel de mouvement stratégique. Ces pions s'arrêtent obligatoirement dans le premier hex. où ils entrent en vue de l'ennemi (voir 1.3 et ses exceptions). Ces pions chefs sont immédiatement retournés sur leur phase visible. On place également sur eux un marqueur *Déploiement tactique*.

C. Initiative et phase tactique

Chaque joueur jette 1d6, le joueur ayant obtenu l'initiative stratégique ajoute **1**. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé gagne l'initiative tactique. En cas d'égalité, le joueur romain obtient l'initiative si le tour en cours est un tour de jour, et le joueur gaulois l'obtient si c'est un tour de nuit.

C.1 - Les joueurs déploient alors sur la carte, dans les limites d'hex. du **rayon de commandement** du chef, les unités placées dans les boîtes de commandement des chefs portant un marqueur Déploiement tactique (ces marqueurs sont alors retirés). Ce placement est effectué d'abord par le joueur n'ayant pas obtenu l'initiative tactique, ensuite par celui l'ayant obtenu.

Cas particulier : une unité ne peut jamais être déployée au contact d'une unité ennemie, d'un retranchement, mur ou camp adverse. Le joueur romain ne peut jamais déployer d'unités de combat à l'extérieur de ses retranchements ou camps.

Note : si le déploiement d'unités de combat a pour conséquence de « mettre en vue » un chef adverse (cad qu'une unité est déployée à moins de quatre hex. – ou trois la nuit – d'un chef adverse), un marqueur *Déploiement tactique* est immédiatement placé sur celui-ci. Il doit alors déployer ses unités sur la carte dès que son adversaire a terminé le déploiement des siennes.

C.2 - Les unités déployées du joueur ayant gagné l'initiative tactique, et leurs chefs, peuvent alors effectuer un mouvement et un combat tactique. Les combats sont résolus une fois que tous les mouvements tactiques sont effectués. Une tentative de ralliement peut être effectuée ensuite par les unités n'ayant ni bougé ni combattu (voir 12.4).

C.3 - Le joueur n'ayant pas obtenu l'initiative tactique procède ensuite de la même façon avec ses mouvements et combats tactiques, ainsi qu'à ses éventuels ralliements.

D. Repli et ralliement stratégique

Les joueurs vérifient si certains de leurs chefs ou leurres sont sortis, du fait de leur mouvement tactique, de la vue de l'ennemi. Ces pions chefs sont alors retournés sur leur face cachée et les unités de combats se trouvant dans leurs rayons de commandement, peuvent –au choix du joueur – être retirées de la carte et placées dans la boîte de commandement adéquate. Les unités n'étant pas dans leur rayon sont laissées sur la carte.

Toutes les unités de combat placées dans les boîtes de commandement peuvent tenter un test de ralliement (voir 12.4), même si elles en ont déjà tenté un en phase C.

E. Vérification des conditions de victoire

Les joueurs vérifient si les conditions de victoires d'un des deux camps sont atteintes.

Dans ce cas la partie s'arrête et le camp ayant atteint ses objectifs est vainqueur. Si la partie ne s'arrête pas avant le 20e tour, un décompte final des points est effectué à la fin de celui-ci pour déterminer le camp vainqueur.

3 - Chefs et commandement

3.1 - Les chefs

Les chefs permettent le déplacement des unités de combat pendant la phase de mouvement stratégique, et leur valeur de commandement intervient pendant la phase de mouvement et de combat tactique.

En phase de mouvement stratégique, un pion chef est toujours déployé sur la carte sur sa face cachée. Sur celle-ci ne figure qu'un potentiel de mouvement stratégique, identique pour tous (chefs et leurres).

En phase de mouvement et combat tactique, un pion chef est toujours déployé sur la carte sur sa face nominative. Sur celle-ci figure, outre son nom, le nombre d'unités qu'il peut commander, le rayon (en hex.) de son commandement, un modificateur au dé (pour le combat et le ralliement) et enfin une capacité de mouvement tactique.

Les pions « leurres », assimilés à des pions chefs, n'ont pas d'autre information sur leur face nominative que la mention « Détachement » et une capacité de mouvement tactique.

3.2 - Les boîtes de commandement

Elles sont délimitées sur le bord de la carte à raison d'une par chef en jeu dans chaque camp. Il n'y en a pas pour Vercingétorix, dont l'armée est toujours déployée sur la carte (voir 1.2 et 1.3).

Dans chaque boîte figure la reproduction du verso du pion chef avec toutes ses caracté-

ristiques utiles. La limite d'empilement des chefs correspond à la limite en **pions de combat** qui peut être placée dans la boîte d'un chef.

4 - Unités de combat

Les unités de combat sont soit des unités d'infanterie, soit des unités de cavalerie, et sont représentées par des pions recto/verso.

Chaque pion possède un facteur de combat, exprimé en PF, représentatif de l'effectif de l'unité, un modificateur au dé de combat (représentatif de la qualité de l'unité) et un potentiel de mouvement.

Le recto du pion représente l'unité en ordre de bataille, et son verso l'unité désorganisée suite au résultat d'un mouvement ou d'un combat.

Les unités de combat sont placées dans les boîtes de commandement, tant que leur chef n'est pas en vue de l'adversaire. Le joueur adverse **peut regarder**, s'il le souhaite, le contenu de chaque boîte de commandement.

Elles sont déployées sur la carte si leur chef entre en vue de l'ennemi ou si elles ne sont plus commandées (hors du rayon de commandement d'un chef quelconque).

Que ce soit dans les boîtes de commandement ou sur la carte, les unités de combats peuvent être en ordre de bataille (recto du pion), en désordre (verso du pion) ou en déroute (verso du pion + marqueur « déroute »). Les effets de ses statuts sont décrits en 12.

Particularité des unités de légion

Le pion de chaque légion romaine peut être remplacé, à n'importe quel moment, par deux pions représentant chacun la moitié de celle-ci. Le pion légion et les deux pions demi-légion lui étant équivalent ne peuvent jamais se trouver en même temps sur la carte. Le remplacement en sens inverse ne peut se faire que si les deux pions demi-légion sont empilés ou placés dans la même boîte de commandement.

5 - Empilement

L'empilement des unités de combats sur la carte, dans un hex. donné, est limité à **12 points de force**, sans contrainte de nombre de pions. Dans une boîte de commandement, il est limité au nombre d'unité que peut commander le chef à qui elle correspond.

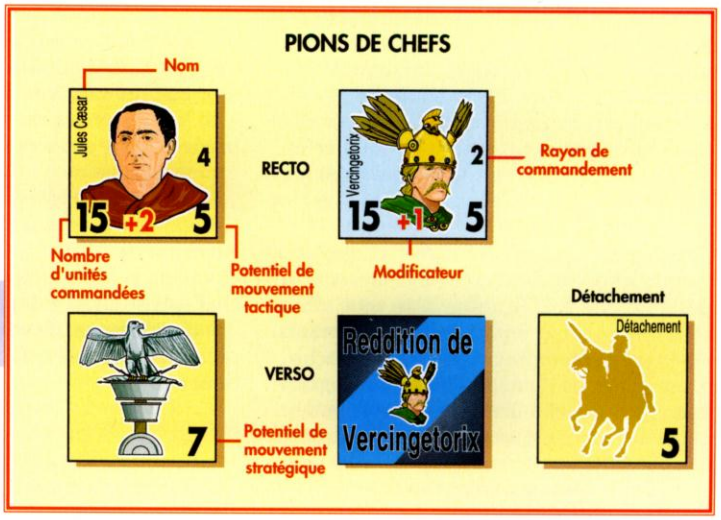
Les limites d'empilement sont valables à tout moment :

- en cours comme en fin de mouvement ;
- au cours d'un recul ou d'une avance après combat ;
- lors d'une mise en déroute ;

Passer outre conduit à l'élimination de l'unité en cause.

Exception : si, suite au ralliement d'une unité, le total d'empilement est dépassé, la situation devra être obligatoirement régularisée dès que possible. En cas de combat, la pile illicite sera considérée comme disposant de 10 points de force seulement.

- les empilements mixtes d'unités de cavalerie et d'infanterie sont interdits. **Exception** : le joueur romain peut empiler des pions germains de cavalerie et des pions auxiliaires germains d'infanterie. **Note historique** : les auxiliaires germains employés dans l'armée romaine combattaient par groupes mixtes de fantassins légers accompagnant des cavaliers. Ils sont connus sous le nom latin d'*antisegnani*.
- les chefs ne sont pas pris en compte pour les limites d'empilement dans un hex.
- la place des unités dans une même pile n'a aucune importance sur le jeu.



6 - Orientation et ZdC

Au regard de l'échelle, les unités n'ont pas d'orientation particulière. Il n'y a pas de notion de flanc ou d'arrière dans le jeu, les unités sont considérées de front vers les six hex. adjacents.

Toutes les unités de combat exercent une Zone de contrôle (**ZdC**) dans leurs six hex. adjacents, qui affecte les unités adverses placées dans ces hex.

Les pions chefs n'exercent pas de ZdC.

Les ZdC ne s'étendent pas au travers :

- d'une crête ;
- d'une rivière.

Les ZdC ne s'étendent pas :

- de l'extérieur vers l'intérieur d'une fortification (romaine au gauloise) ;
- de l'extérieur vers l'intérieur d'un camp romain.

6.1 - Propriétés des ZdC

Une ZdC possède les propriétés suivantes :

- une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie lors de son mouvement tactique doit immédiatement s'arrêter ;
- une unité de combat qui recule dans une ZdC ennemie, suite au résultat de combat, est définitivement éliminée ;
- il est interdit d'aller directement d'une ZdC ennemie à une autre ZdC ennemie lors d'un mouvement tactique ;
- sortir d'une ZdC ennemie coûte + 1 point de mouvement.

Les ZdC n'ont aucun effet sur les lignes de vues et les rayons de commandement des chefs.

7 - Mouvement

Il y a deux types de mouvement, le mouvement stratégique, qui ne concerne que les pions chefs et les leurres, et le mouvement tactique qui concernent tous les pions (chefs et unités de combat).

Le coût des mouvements (en PM) est donné sur la Table des terrains et des mouvements.

7.1 - Mouvement stratégique

Lors de la phase de mouvement stratégique, les pions chefs et leurres peuvent se déplacer de la totalité ou d'une partie de leur capacité de mouvement stratégique, à condition que leur hex. de départ soit situé en dehors de la vue de l'ennemi. Ce mouvement s'arrête dans le premier hex. où le pion chef ou leurre entre en vue de l'ennemi (voir 1.3).

Le nombre de chefs pouvant effectuer un mouvement stratégique est fixé par les règles d'initiative stratégique (voir 2. B.).

Le mouvement stratégique s'effectue toujours avec des pions déployés sur leur face cachée.

Cas particulier au mouvement stratégique : un chef romain effectuant entièrement son mouvement en suivant des côtés d'hex. comprenant des fortifications romaines bénéficie d'un PM supplémentaire. Ce mouvement doit s'effectuer bien entendu entièrement « à l'intérieur » des deux lignes de fortifications romaines. Ce bonus correspond à l'avantage que constitue le « chemin de ronde » mis en place par les Romains.

Restrictions au mouvement stratégique :

- une unité de combat ou chef arrivant au contact d'une fortification, d'un mur, d'un fossé ou un camp ennemi doit arrêter son mouvement stratégique avant de les franchir, même si aucune unité adverse se trouve dans l'hex. pour la défendre. Une unité débutant son mouvement adjacent à une fortification, un mur, un fossé ou un camp ennemi peut les franchir ou y pénétrer. **Rappel** : un camp compte come une unité enemie pour le répérage de chefs en mouvement stratégique.
- Vercingétorix est le seul pion chef à ne pas être autorisé à effectuer un mouvement stratégique (il ne peut effectuer que des mouvements tactiques) ;
- il doit rester en permanence au moins un chef gaulois (pas un leurre), dans l'hex. 0505 (camp de l'armée de secours), sauf exception indiquée en 2.B ;
- un pion chef partant d'un hex. situé dans la ligne de vue d'un pion ennemi ne peut pas effectuer de mouvement stratégique ;
- un pion chef ou leurre romain ne peut pas effectuer de mouvement stratégique en dehors du réseau de fortification (entre la ligne extérieure, ou contrevallation, et la ligne intérieure, ou circonvallation) ;
- la nuit, les mouvements stratégiques sont réduits d'un PM, et limités à 6 PM au maximum.

7.2 - Mouvement tactique

Lors de la phase de mouvement tactique, les pions chefs et les pions unités de combats déployés sur la carte peuvent se déplacer de tout ou partie de leur capacité de mouvement tactique.

Note : un chef ayant déjà effectué un mouvement stratégique peut, dans le même tour effectuer un mouvement tactique, s'il est entré dans la ligne de vue de l'ennemi.

Le mouvement tactique s'effectue toujours avec des pions déployés sur leur face nominative.

Cas particulier au mouvement tactique : une unité romaine (chef ou unité de combat), effectuant entièrement son mouvement en suivant des côtés d'hex. comprenant des fortifications romaines bénéficie d'un PM supplémentaire. La restriction indiquée en note du mouvement stratégique s'applique également.

Restrictions au mouvement tactique :

– une unité de combat ou chef arrivant au contact d'une fortification, d'un mur, d'un fossé ou un camp ennemi doit arrêter son mouvement tactique avant de les franchir, même si aucune unité adverse se trouve dans l'hex. pour la défendre. Une unité débutant son mouvement adjacent à une fortification, un mur, un fossé ou un camp ennemi peut les franchir ou y pénétrer. Aucune restriction n'est appliquée en cas d'avance après combat ;

– une unité de combat romaine ou un chef romain ne peut traverser un côté d'hex. de fortification romaine que s'il est adjacent à un camp romain. Le camp fait office de porte vers l'extérieur (voir 9).

Exemple : une unité romaine est située en 1516 et un camp romain en 1617. Le mouvement 1516-1617-1616 est autorisé. Le mouvement 1516-1616 est interdit.

– un chef romain ou une unité d'infanterie romaine ne peut franchir une fortification romaine qu'en mouvement tactique et ne peut pas s'éloigner de plus de **2 hex.** d'une fortification ou d'un camp quelconque (pour la cavalerie et les auxiliaires germains, cette limite est portée à trois hex.) ;

– la nuit, les mouvements tactiques sont réduits d'un PM.

7.3 - Sortie de ZdC ennemie

Une unité peut quitter un hex. situé dans une ZdC ennemie en dépensant + 1 PM, et à condition de ne pas entrer dans un autre hex. de ZdC ennemie.

Le mouvement direct d'un hex. de ZdC d'une unité ennemie à un autre hex. de ZdC de cette même unité est également interdit (voir 6)

8 - Commandement

8.1 - Généralités

Chaque camp dispose d'un ou deux commandants en chef et de plusieurs chefs subalternes :

– Jules César est le commandant en chef de l'armée romaine ;

– Comnios est le commandant en chef de l'armée gauloise de secours ;

– Vercingétorix est le commandant en chef de l'armée gauloise assiégée dans Alésia.

Pour la détermination de l'initiative stratégique (voir 2.B.), c'est les modificateurs au dé de César et de Comnios qui sont pris en compte (celui de Vercingétorix est ignoré).

Vercassivellaun, Eporedorix, Viridomaros sont les chefs subalternes gaulois

Labienus, Antoine, Trebonius et Rebilus sont les chefs subalternes romains

En cas de mort ou capture de César (voir 11.4), c'est Labienus qui le remplace dans son rôle de commandant en chef. Si Labienus meurt ou est capturé à son tour, le joueur romain choisi librement le nouveau remplaçant.

En cas de mort ou capture de Comnios (voir 11.4), c'est Vercassivellaun qui le remplace dans son rôle de commandant en chef. Si Vercassivellaun meurt ou est capturé à son tour, le joueur gaulois choisi librement le nouveau remplaçant.

Si Vercingétorix meurt ou est capturé, la partie s'arrête sur une victoire romaine !

8.2 - Commandement

Pour être commandé, une unité de combat doit être soit :

– dans la boîte de commandement d'un chef (phase stratégique) ;

– dans le rayon de commandement (exprimé en nombre d'hex.) d'un chef (phase tactique).

8.3 - Unité commandée

Une unité de combat commandée peut :

– bouger (mouvement tactique) ;

– combattre (combat tactique) ;

– effectuer une tentative de ralliement (hors ZdC ennemie et en lieu et place d'un mouvement).

8.4 - Unité non commandée

Une unité de combat non commandée peut :

– bouger d'un hex (quel que soit le coût du terrain) à condition de ne pas entrer en ZdC ennemie ;

– combattre si et seulement si elle est attaquée par l'adversaire (combat tactique) ;

– effectuer une tentative de ralliement (hors ZdC ennemie et en lieu et place d'un mouvement).

Un marqueur Non commandée est placé sur l'unité pour indiquer son statut.

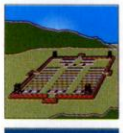
8.5 - Mort , blessure ou capture des chefs

Un chef peut être capturé, blessé ou tué suite au résultat d'un combat (voir 11.4). Il est alors immédiatement retiré du jeu (mort ou capture). On place un marqueur *Chef blessé* sur un chef en cas de blessure (trois nouvelles caractéristiques du pion chef figurent sur ce marqueur : modificateur, rayon de commandement et capacité de mouvement), après comptabilisation des points de victoires liés à l'événement (voir 14).

9 - Camps et fortifications

Le jeu distingue les camps romains et trois types de fortifications distinctes.

9.1 - Camps romains



Le joueur romain dispose de onze marqueurs camps romains qu'il place sur la carte **avant le début de la partie**.

Contraintes de placement :

– un camp romain doit être placé de façon à être adjacent à au moins un côté d'hex. contenant une fortification romaine ;

– un camp romain ne peut pas être placé sur un hex de niveau d'élévation 4 ;

– un camp romain ne peut pas être placé adjacent à un côté d'hex contenant une fortification gauloise, ni dans les hex. situés entre Alésia et la ligne de circonvallation (ligne romaine de fortification intérieure).

Exemples : des placements en 1321 ou 0819 sont autorisés, en 0512, 1421 ou 0912 sont interdits.

Propriétés d'un camp romain :

– un camp romain procure un avantage au combat pour les unités romaines qui l'occupent (voir 11.2) ;

– un camp romain possède une capacité de tir de 2 (voir 10) ;

– une unité romaine (unité de combat ou chef) ne peut traverser un côté d'hex de fortification romaine que s'il est adjacent à un camp romain (le camp sert de « porte » aux fortifications) ;

– une unité ennemie arrivant au contact d'un camp romain non détruit doit immédiatement s'arrêter avant d'y pénétrer, même si aucune unité n'occupe le camp. Une unité adjacente au début de son mouvement à un camp romain peut pénétrer à l'intérieur. Il n'y a aucune restriction en cas d'avance après combat.

Un camp romain peut être détruit. Pour cela, il suffit qu'il soit occupé par une unité gauloise (suite à un combat ou un mouvement). La destruction est immédiate et définitive. Le marqueur *Camp romain* est alors retourné sur sa face *Camp détruit*. Il garde sa capacité de « porte » des fortifications pour les unités romaines et désormais, **également pour les unités gauloises**.

9.2 - Fortifications

Les trois types de fortifications sont les suivantes :

● **Les fortifications romaines** de la contrevallation (extérieures) et de la circonvallation (intérieures). Elles ont une capacité de tir de **1** par côté d'hex. de fortification (voir 10). L'effet des fortifications et leur capacité de tir n'est valable que contre un ennemi situé à l'extérieur de la double ligne que constitue les fortifications romaines (elles sont « orientées » vers Alésia pour la ligne intérieure et vers les bords de la carte pour la ligne extérieure.

– une unité ennemie arrivant au contact d'une fortification romaine doit immédiatement s'arrêter avant d'y pénétrer, même si aucune unité n'occupe la fortification.

– une fortification romaine ne peut être franchie par une unité ennemie que lors d'une avance après combat ou si l'unité débute son mouvement adjacente à celle-ci.

– une unité romaine ne peut franchir une fortification romaine que via un camp romain (voir 9.1).

Dès qu'une fortification romaine est franchie par une unité gauloise, on place un marqueur *Brèche* dans l'hex. ou s'est produit l'événement. Dans cet hex., les fortifications perdent leur capacité de tir et leurs propriétés jusqu'à ce qu'une unité romaine occupe de nouveau l'hex. et qu'aucune unité gauloise ne soit adjacente. Le marqueur *Brèche* est alors retiré et la fortification récupère ses propriétés.

Les fortifications romaines procurent des avantages au combat pour les unités romaines qui les occupent (voir 11.2).

● **Le fossé d'arrêt romain** (entre les hex. 0912 et 1312 sur la carte) a pour effet de stopper immédiatement le mouvement tactique d'une unité gauloise (chef ou unité de combat) et de l'obliger à effectuer un test de désorganisation. Pour le traverser, une unité gauloise ou romaine doit débuter son mouvement adjacente au fossé d'arrêt. Il n'a pas de capacité de tir ni d'effet sur le combat.

● **Les murs gaulois** ont pour effet de stopper immédiatement le mouvement tactique d'une unité romaine ou gauloise (chef ou unité de combat).

Pour les traverser, une unité doit débuter son mouvement adjacente aux murs gaulois. Les murs gaulois n'ont pas de capacité de tir mais ont un effet sur les combats (voir 11.2)

10 - Tir

Dans le jeu, le tir n'est pas le fait des unités de combat, mais seulement des fortifications et des camps romains. Un camp romain a une capacité de tir de 2. Chaque côté d'hex. de fortification romaine inoccupé, a une capacité de tir de 1 (par côté on entend chacun des six côtés d'un hex.).

Important : un hex. de fortification (uniquement) contenant des unités de combats **n'a pas de capacité** de tir propre, celle-ci étant désormais incluse dans la résolution globale du combat.

10.1 - Procédure de tir

Les tirs sont résolus à la fin des mouvements tactiques de l'adversaire, avant le début des combats.

– **portée et champ de tir** : la portée de tir est égale, en nombre d'hex, à la capacité de tir. Ainsi, un camp romain peut tirer à deux hex. de distance et un côté de fortification à 1 hex (cible adjacente).

– **ligne de vue** : pour un tir à 2 hex. (camp romain uniquement), seule une pente dans l'hex intermédiaire peut bloquer le tir (ex. : un camp en 0719 ne peut tirer en 0618). Le tir sur une cible adjacente est toujours possible.

– **les capacités de tirs** de plusieurs côtés d'hex. de fortification ou d'un ou plusieurs camps peuvent être cumulées sur la même cible (par contre un seul tir est possible, par tour, par camp ou côté d'hex de fortification). Exemple : une cible située en 0811 peut subir deux tirs à capacité 1 ou un tir à capacité 2 (tirs des côtés d'hex. de fortifications). Si un camp romain est présent en 0812, la capacité totale de tir sur l'unité placée en 0811 est portée à 4 !

10.2 - Résultats des tirs

On jette un dé à six faces :

– si le résultat est **inférieur ou égal** à la capacité de tir totale : l'unité cible fait un test de désorganisation (voir 12.1). Toutes les unités d'une pile cible d'un tir subissent le résultat. Elles effectuent individuellement leur test de désorganisation.

– si le résultat est **supérieur** à la capacité de tir totale : aucun effet

Exception :

– si la capacité de tir concentrée sur une cible atteint 4, et que le résultat du dé est inférieur ou égal à 4, la désorganisation de ou des unités cibles est **immédiate** (pas de test).

Modificateurs au dé : on ajoute + 1 au dé si la cible est située à 2 hex..

11 - Combat

Un combat ne peut avoir lieu que pendant la phase de mouvement et de combat tactique. Il est possible dès que deux unités adverses sont adjacentes ; il n'est jamais obligatoire.

11.1 - Généralités

Un combat consiste en une attaque, par le joueur en attaque (joueur qui effectue ses mouvements et combat tactiques), et, simultanément, en une riposte par le joueur en défense. Chacun jette un dé et consulte les résultats dans sa table de combat. Les deux résultats sont appliqués simultanément et les retraites ou avances éventuelles déduites par comparaison des résultats (voir 11.4). Lorsque le défenseur deviendra le joueur attaquant, l'inverse sera effectué.

Une unité donnée ne peut combattre qu'une fois par phase, mais au total deux fois par tour de jeu (elle pourra attaquer dans sa phase de jeu et riposter dans celle de l'adversaire).

11.2 - Résolution des combats

Le joueur attaquant décide de l'ordre de ses combats.

Dès que des unités adverses sont adjacentes, le joueur en phase décide s'il veut ou non engager le combat avec une unité ou plusieurs unités adverses données.

S'il décide de le faire, il devra attaquer toutes les unités situées dans sa ZdC durant la même phase de jeu, lors du combat en cours, ou ensuite à l'aide d'autres unités.

Le joueur attaquant totalise alors les points de force qu'il engage dans le combat (il peut cumuler les points de force situés dans plusieurs hex. adjacent), son adversaire totalise les points de forces présents dans l'hex. ou les hex. subissant l'attaque (et seulement ceux là).

Note : un attaquant ne peut attaquer plusieurs hex. adverses que s'il ne peut faire autrement (c'est-à-dire si une de ses unités ou piles comprend deux hex. occupés par l'adversaire dans sa ZdC).

Pour chaque combat, les deux joueurs jettent chacun 1d6, appliquent les différents modificateurs inhérents à la situation et consultent la table de combat de leur camp pour connaître les résultats. Ces résultats sont alors immédiatement et simultanément appliqués (voir 11.3). **Toutes** les unités du défenseur subissent le résultat. A l'inverse seules les unités **d'au plus** une pile de l'attaquant subissent le résultat de la riposte (c'est le défenseur qui choisit cette pile). Seuls les modificateurs concernant cette pile sont pris en compte.

Le résultats des combats sont donnés par les deux tables des combats. Le joueur gaulois utilise la Table des combats gauloise, le joueur romain, la Table romaine.

Pour lire le résultat, la colonne à prendre en compte dépend des PF engagées dans le combat, et la ligne dépend du jet d'un d6.

Les modificateurs suivants s'appliquent :

Modificateurs au dé (cumulatifs) :

+ bonus du chef s'il participe au combat ;

– bonus du chef du défenseur présent dans l'hex attaqué ;

+ moyenne entre bonus de la meilleure unité et de la moins bonne unité participant au combat, arrondi à l'unité supérieure ;

+ 1 si une unité attaquante à un bonus supérieur à toutes les unités du défenseur ;

+ 1 si plus de PF de cavalerie que le défenseur et que celui-ci est en terrain clair (ie : il n'est pas dans un camp, une fortification ou sur un mur) ;

– 1 si moins de PF de cavalerie que le défenseur et que celui ci est en terrain clair ;

+ 2 si tous les attaquants sont des unités de cavalerie et que tous les défenseurs sont des unités d'infanterie situées en terrain clair ;

– 2 si tous les attaquants sont de l'infanterie et que tous les défenseurs sont des unités de cavalerie situées en terrain clair ;

+ 1 si le défenseur est situé à un niveau de terrain inférieur d'au moins une unité attaquante ;

+ 1 si au moins une unité du défenseur est désorganisée ou déroutée ;

– 1 si toutes les unités attaquantes sont situées à un niveau de terrain inférieur au défenseur ;

– 1 si au moins une unité attaquante est désorganisée ou déroutée ;

– 2 si toutes les unités attaquantes sont désorganisées ou déroutées ;

– 1 si le tour de jeu est un tour de nuit ;

– 1 si le combat se fait à travers une crête.

Décalages de colonne :

– 1 colonne à gauche si tous les défenseurs sont derrière une fortification ;

– 2 colonnes à gauche si tous les défenseurs sont dans un camp romain ou derrière un mur gaulois ;

+ 1 colonne à droite si toutes les unités attaquantes ont un bonus supérieur à toutes les unités du défenseur.

Ces décalages sont cumulatifs sauf les deux premiers ensemble.

11.3 - Résultats des combats

Les résultats possibles sont les suivants

1T : une unité du défenseur doit faire un test de désorganisation (au choix de son propriétaire).

T : toutes les unités du défenseur doivent faire un test de désorganisation.

1d : une unité du défenseur est désorganisée (au choix de son propriétaire).

1d + T : une unité du défenseur est désorganisée (au choix de son propriétaire), toutes les autres doivent faire un test de désorganisation.

d : toutes les unités du défenseur sont désorganisées.

1D + T : une unité du défenseur est mise en déroute, toutes les autres doivent faire un test de désorganisation.

1D + d : une unité du défenseur est mise en déroute, toutes les autres sont désorganisées.

1E + T : une unité du défenseur est éliminée, toutes les autres doivent faire un test de désorganisation.

1E + d : une unité du défenseur est éliminée, toutes les autres sont désorganisées.

1E + D : une unité du défenseur est éliminée, toutes les autres sont mises en déroute.

E : toutes les unités du défenseur sont éliminées.

* : à chaque fois que ce symbole apparaît, les chefs des deux camps participants au combat doivent faire un test de mort ou de capture (voir 11.3). Ce test peut donc avoir lieu deux fois pour un même combat (attaque-riposte) si l'astérisque apparaît dans les deux tables.

Note : un joueur peut toujours décider d'échanger un résultat **T** (pas 1T) contre un recul d'un hex. de ou des unités concernées, sauf si l'attaquant dispose de cavalerie.

Un joueur peut toujours décider d'échanger un résultat **d** (pas 1d) contre un recul de deux hex. de ou des unités concernées, sauf si l'attaquant dispose de cavalerie.

11.4 - Mort, blessure ou capture des chefs

Lorsque le symbole * apparaît dans le résultat du combat en cours, les chefs des deux camps participants au combat doivent faire un test de mort ou de capture (voir 11.3). Chaque joueur jette 1d6 pour son chef concerné :

– si le résultat est inférieur à 6, le chef est sain et sauf ;

– si le résultat est 6, le joueur rejette le d6 une seconde fois : sur un résultat de 1, il est blessé, sur un résultat de 3, il est capturé, enfin, sur un résultat de 6, il est tué.

Un chef blessé est repéré grâce à un marqueur chef blessé sur lequel figurent ses nouvelles capacités. **Il ne peut alors plus effectuer de mouvement stratégique**.

Pour le remplacement du commandant en chef, voir 8.1.

11.5 - Recul et avance après combat

Après combat, le recul d'une ou des unités du défenseur est soit volontaire (échange avec un résultat T ou d (voir 11.2), soit obligatoire.

– Recul obligatoire :

Si toutes les unités du défenseur sont désorganisées, **qu'aucun chef n'est présent dans leur hex.** et qu'au moins autant de PF ennemis les ayant attaqués sont encore en ordre de bataille, alors le recul est obligatoire pour toutes ses unités. Ce recul est d'un hex. ou deux au choix du propriétaire des unités qui reculent.

Si des unités devant obligatoirement reculer ne le peuvent pas, à cause de ZdC ennemies ou de limites d'empilement avec des unités amies, elles sont définitivement éliminées.

– Avance après combat :

En cas de recul, obligatoire ou volontaire, après combat de toutes les unités ennemies d'un hex donné, les unités en ordre de bataille ayant participé à l'attaque peuvent occuper l'hex, en respectant les limites d'empilement.

Si cette avance se fait au travers d'une fortification romaine, une brèche est créée (voir 9.2). Si cette avance se fait au travers d'un camp romain, celui-ci est détruit (retourner son pion, voir 9.1).

12 - Désorganisation et déroute

Les tests de désorganisation ou de ralliement sont toujours effectués individuellement, unités par unités, même si celles-ci sont empilées.

12.1 - Test de désorganisation

Lorsque qu'une unité de combat doit effectuer un test de désorganisation, on jette 1d6, si le résultat est inférieur à **4**, elle est désorganisée (retourner l'unité), sinon, elle reste en bon ordre

Modificateurs au jet de dé :

+ le modificateur au dé imprimé sur le pion de l'unité de combat ;

+ le modificateur au dé d'un pion chef qui serait empilée avec l'unité.

12.2 - Désorganisation

La désorganisation n'affecte que le nombre de PF dont dispose une unité. On retourne l'unité sur son verso pour indiquer le statut de désorganisation, le nombre réduit de PF y figure.

12.3 - Déroute

Une unité en ordre de bataille peut dérouter directement suite à un résultat d'un combat. Une unité qui subit un second résultat de désorganisation, quelle qu'en soit la cause, alors qu'elle est déjà désorganisée, subie automatiquement une mise en déroute :

– placer un marqueur *Déroute* sur l'unité ;

– la faire reculer de la moitié de son potentiel de mouvement (si ce recul est impossible, à cause de ZdC ennemies ou de limites d'empilement avec de unités amies, elles sont définitivement éliminées).

12.4 - Effets de la déroute

– Une unité en déroute ne peut pas engager de combat ;

– une unité en déroute n'exerce plus aucune ZdC ;

– une unité en déroute ne peut se déplacer (mouvement tactique) que pour s'éloigner des unités ennemies ;

– une fois placée dans une boîte de commandement (phase de repli stratégique), une unité en déroute est automatiquement ralliée (retirer le marqueur *Déroute* et laisser l'unité sur sa face désorganisée) ;

– une unité en déroute qui subit une nouvelle désorganisation est éliminée.

12.5 - Test de ralliement

A la place d'un mouvement tactique (unité sur la carte), les unités en déroute et désorganisées de chaque camp peuvent effectuer un test de ralliement (1d6). Lors de la phase de repli et ralliement stratégique (unités dans les boîtes de commandement), les unités en déroutes et les unités désorganisées peuvent tenter un test de ralliement (1d10).

Une unité en déroute ralliée retrouve le statut Unité désorganisée et ne peut pas tenter un second test de ralliement dans le même tour pour revenir en ordre de bataille.

Le test de ralliement s'effectue comme un test de désorganisation (1d6 en phase tactique [C2 et C3] et un 1d10 en phase stratégique [D]) :

Si le résultat modifié est supérieur à 4, l'unité est ralliée, sinon elle reste désorganisée ou dérouté selon le cas :

Modificateurs au jet de dé :

+ le modificateur au dé imprimé sur le pion de l'unité de combat ;

+ le modificateur au dé d'un pion chef qui serait empilée avec l'unité ;

– 1 si l'unité est en déroute en phase tactique et **– 3** en phase stratégique.

Une unité désorganisée ralliée est retournée sur sa face en ordre de bataille. Une unité en déroute ralliée demeure sur sa face désorganisée (seul le marqueur *Déroute* est retiré).

13 - Jeu à trois

Alésia peut être joué à trois joueurs : deux joueurs se partagent les Gaulois, avec un joueur disposant de l'armée de secours et l'autre de l'armée assiégée de Vercingétorix.

Les deux joueurs gaulois n'ont pas le droit de communiquer entre eux au cours de la partie (ni avant pour éviter les plans préparés !), tout l'intérêt de la situation étant que Vercingétorix, tout comme César, ne sait pas où va porter l'attaque principale de l'armée de secours !

14- Scénario

14.1 - Positions de départs

● **Gaulois** :

– Vercingétorix et les neufs unités de l'armée assiégée, faces visibles, dans les quatre hex. d'Alésia (1114,1115, 1116 et 1215).

– les quatre chefs et les deux leurres de l'armée de secours, faces cachées, en 0505.

– toutes les unités de combats de l'armée de secours sont réparties dans les boîtes de commandement, au choix du joueur gaulois.

● **Romains** :

– les onze camps romains, dans les hex. choisis par le joueur romain ;

– les cinq pions chefs et les deux pions leurres romains, faces cachées, dans n'importe quels hex. situés à l'intérieur des deux lignes de fortifications ou dans un camp quelconque.

– toutes les unités de combat romaines sont réparties dans les boîtes de commandement, au choix du joueur romain.

14.2 - Placement historique des camps romains

D'un commun accord, les deux joueurs peuvent décider de placer les camps romains de façon historique. Les camps sont situés en : 1309, 1109, 0811, 0613, 0615, 0718, 1321, 1519, 1618, 1615 et 1511. Sinon, le placement est libre, selon 9.1.

14.3 - Conditions de victoire

● **Victoire automatique**

– le jeu s'arrête immédiatement sur une victoire romaine si Vercingétorix est tué ou capturé ;

– le jeu s'arrête immédiatement sur une victoire gauloise si Vercingétorix et cinq unités gauloise parviennent à sortir de la double ligne de retranchement romaine.

● **Victoire à la fin du jeu**

Le joueur romain marque :

– 2 points par PF gaulois éliminé et 1 point par PF gaulois désorganisé ou dérouté ;

– pour chaque chef tué, autant de point que ce chef peut commander d'unités (ex : Comnios rapporte 15 points), pour chaque chef capturé, ce même chiffre plus 5 (soit 20 points pour la mort de Comnios) ;

– 25 points si aucune unité gauloise n'est parvenue à sortir d'Alésia au travers des deux lignes de fortifications.

– 10 points si Vercingétorix n'est pas parvenu à sortir d'Alésia au travers des deux lignes de fortifications.

Le joueur gaulois marque :

– 2 points par PF romain éliminé et 1 point par PF romain désorganisé ou dérouté ;

– pour chaque chef tué, autant de points que ce chef peut commander d'unités (ex : Antoine rapporte 8 points), pour chaque chef capturé, ce même chiffre plus 5 (soit 13 points pour la mort d'Antoine) ;

– 5 points par unités de l'armée assiégée ayant réussi à sortir d'Alésia au travers des deux lignes de fortifications et 10 points pour Vercingétorix ;

– 5 points par camp romain détruit et 1 point par brèche encore en place à la fin du jeu.

Merci à Hervé Senut et Pascal Da Silva pour les tests, à Nicolas Stratigos pour l'élaboration des tables de combats et à Luc Olivier et Eric Sublet pour leurs conseils.

MODIFICATEURS DE COMBAT

● Modificateurs au dé (cumulatifs)

+ bonus du chef s'il participe au combat ;
– bonus du chef du défenseur présent dans l'hex attaqué ;
+ moyenne entre bonus de la meilleure unité et de la moins bonne unité participant au combat, arrondi à l'unité supérieure ;
+ 1 si une unité attaquante à un bonus supérieur à toutes les unités du défenseur ;
+ 1 si plus de PF de cavalerie que le défenseur et que celui-ci est en terrain clair (pas dans un camp, une fortification ou sur un mur) ;
– 1 si moins de PF de cavalerie que le défenseur et que celui ci est en terrain clair ;
+ 2 si tous les attaquants sont des unités de cavalerie et que tous les défenseurs sont des unités d'infanterie situées en terrain clair ;
– 2 si tous les attaquants sont de l'infanterie et que tous les défenseurs sont des unités de cavalerie situées en terrain clair ;
+ 1 si le défenseur est situé à un niveau de terrain inférieur d'au moins une unité attaquante ;
+ 1 si au moins une unité du défenseur est désorganisée ou déroutée ;
– 1 si toutes les unités attaquantes sont situées à un niveau de terrain inférieur au défenseur ;
– 1 si au moins une unité attaquante est désorganisée ou déroutée ;
– 2 si toutes les unités attaquantes sont désorganisées ou déroutées ;
– 1 si le tour de jeu est un tour de nuit ;
– 1 si le combat se fait à travers une crête.

● Décalages de colonne

– 1 colonne à gauche si tous les défenseurs sont derrière une fortification ;
– 2 colonnes à gauche si tous les défenseurs sont dans un camp romain ou derrière un mur gaulois ;
+ 1 colonne à droite si toutes les unités attaquantes ont un bonus supérieur à toutes les unités du défenseur.

Ces décalages de colonne sont cumulatifs, sauf les deux premiers ensemble.

TABLES DES COMBATS – ROMAINS

Dé modifié/ PF	1 – 2	3 – 4	4 – 7	8 – 9	10 – 19	20 – 29	30 et +
1 et -	–	–	–	–	**1T**	**T**	**T***
2	–	–	–	–	**1T**	**T***	**1d**
3	–	–	–	1T	**T***	**1d**	**1d**
4	–	–	1T	1T*	**T**	**1d**	**1d+T**
5	–	1T	1T*	T	**1d**	**1d+T**	**1d+T**
6	1T	1T*	T	T	**1d**	**1d+T**	**d***
7	1T*	T	T	1d	**1d+T**	**d***	**1D+d**
8	T	T	1d	1d	**1d+T***	**1D+T**	**1E+d**
9	T	1d	1d	1d+T*	**d**	**1E+d**	**1E+D**
10 et +	1d	1d	1d+T*	1d+T	**1E+T**	**1E+D**	**E**

TABLES DES COMBATS – GAULOIS

Dé modifié/ PF	1	2 – 3	3 – 5	6 – 11	12 – 23	24 – 35	36 et +
1 et -	–	–	–	–	–	–	**1T***
2	–	–	–	–	–	**1T***	**T**
3	–	–	–	–	1T*	**1T**	**T**
4	–	–	–	1T*	1T	**T**	**1d**
5	–	–	1T*	1T	T	**1d**	**1d+T**
6	–	1T*	1T	T	T	**1d**	**1d+T***
7	1T*	1T	T	T	1d	**1d+T***	**d**
8	1T	T	T	1d	1d*	**d**	**1D+T**
9	T	T	1d	1d*	1d+T	**1D+T**	**1D+d**
10 et +	T	1d	1d*	1d+T	d	**1E+T**	**1E+d**

TABLE DES TERRAINS ET DES MOUVEMENTS

Coût d'un hex. : 1 PM
Surcoûts :
– monter d'un niveau : + 1 PM
– monter de plusieurs niveaux : + 2 PM
– descendre d'un niveau : 0 PM
– descendre de plusieurs niveaux : + 1 PM
– franchir une rivière : + 1 PM
– franchir un camp romain : + 3 PM [a] et [b]
– franchir une fortification romaine : + 3 PM [a] et [c]
– franchir le fossé d'arrêt : + 2 PM + test de désorganisation [a]
– franchir un mur gaulois : + 2 PM [a]
– franchir une crête : + 1 en mouvement stratégique, 0 + test de désorganisation en mouvement tactique [d].

[a] : pour franchir cet obstacle, il faut commencer le mouvement adjacent à celui-ci.
[b] : ignorer [a] et pas de surcoût pour les unités romaines (portes).
[c] : interdit aux unités romaines qui doivent utiliser les portes des camps.
[d] : ignorer le test de désorganisation pour les unités romaines à l'intérieur de leurs deux lignes de fortifications.

A propos d'Alésia, de César, de Vercingétorix et de Delbrück...

Le raisonnement de Delbrück (comme de beaucoup de personnes) part de deux affirmations dont il a oublié qu'elles sont toutes les deux des postulats : 1. César dit vrai, 2. Alésia = Alise Sainte-Reine. Le résultat est militairement absurde et l'on est tenté de sauter alors à la conclusion : César a menti...

Ce n'est pas la bonne méthode. La première démarche est de poser la question : existe-t-il un site autre qu'Alise qui correspondrait mieux au récit de César ? La deuxième démarche consiste à contrôler sérieusement le texte. Mais avant de penser au mensonge, il y a une autre hypothèse à envisager, celle d'une mauvaise transmission. C'est le travail que j'ai entrepris. Il existe 278 manuscrits et fragments répertoriés dont à peine quelques-uns uns ont été examinés. Leur examen et leur traitement informatique entraînent à cette date environ 300 corrections, toutes fautes confondues. Résultat (provisoire, puisque le dépouillement n'est pas achevé) : le texte est toujours incompatible avec l'hypothèse d'Alise Sainte-Reine, mais il est en conformité avec l'hypothèse de la Chaux des Crotenay. La troisième démarche, enfin, devrait être archéologique au sens large du terme.

Cela mis à part. beaucoup des observations de Delbrück peuvent et même doivent être retenues :

1. La question des effectifs de César : il parait très vraisemblable que César a disposé de plus de troupes que les dix légions dont il est ordinairement crédité. On aimerait pouvoir évaluer précisément le *supplementum* ainsi que la cavalerie germaine recrutée au cours de l'été – 52. L'évaluation approximative totale (70 000 hommes) faite sur ces bases ne saurait être qu'hypothétique, mais elle semble aussi très raisonnable.

2. Sur l'intelligence militaire de Vercingétorix, nous sommes tout à fait d'accord. Il faut se garder de voir en lui un aventurier vulgaire et l'étude de la campagne montre au contraire un esprit pour le moins lucide – digne adversaire de César, en somme.

En revanche, les spéculations sur les effectifs gaulois me paraissent indéfendables. Et paradoxalement, par-là même, elles contribuent à faire écarter l'hypothèse d'Alise Sainte-Reine. Ces spéculations sont d'abord, rappelons-le, la conséquence directe de l'erreur de méthode que je signalais plus haut, c'est dire assez qu'elles ne reposent pas sur des bases solides, mais on observera en outre quelles sont en contradiction avec le texte.

Si les effectifs de l'oppidum ne dépassent pas 20 000 hommes, comment César aurait-il pu donner à ses légionnaires, au nombre de 70 000, un prisonnier par personne ? Car c'est sur l'oppidum qu'il a fait des prisonniers et il ressort du texte (Livre VII, 88) que les Gaulois de l'armée de secours qui ont été pris ont été ensuite massacrés. Et s'il ne l'a pas fait, comment n'a-t-on pas enregistré des protestations des nombreux militaires déçus, alors que se trouvent dans l'état-major de César nombres d'officiers supérieurs qui prendront le parti de Pompée peu de temps après (Labienus) ou même se trouveront au nombre des assassins de César (le jeune D. Brutus, Trébonius).

Il reste que les Gaulois ont effectivement peu profité de leur supériorité numérique, qui aurait dû être écrasante au sens propre du terme, et que cela fait réellement difficulté. Mais pour sortir d'embarras, il n'est pas du tout nécessaire, une fois de plus, de supposer un énorme mensonge de César (la multiplication par quatre des troupes de l'ennemi). Si les Gaulois, qui n'étaient pas aussi mal commandés qu'on l'a dit, n'ont pas attaqué partout, comme le souligne justement Delbrück – et comme ils l'auraient fait facilement dans le cadre doucement modelé d'Alise Sainte-Reine –, ce n'est pas nécessairement qu'ils manquaient d'effectifs ; ce peut être tout simplement parce que la configuration du terrain ne leur permettait pas. A titre de comparaison, lors de la bataille de Salamine, on se souvient par quelle ruse Thémistocle avait fait perdre à la flotte perse tout l'avantage de son énorme supériorité numérique.

Il convient donc une fois de plus d'écarter l'hypothèse d'Alise et de rechercher d'abord un terrain où précisément les Gaulois seraient dans l'impossibilité de profiter pleinement de leur nombre. Or, encore une fois – et tel était l'avantage de la méthode du portrait-robot – dans l'hypothèse de La Chaux des Crotenay, la condition se trouve réalisée, c'est-à-dire que, sur tout le périmètre du système, seuls deux secteurs sont réellement vulnérables, à savoir la plaine et, au nord, le col défendu par un camp de deux légions. Tout le reste du périmètre peut-être aisément interdit par un rideau d'hommes ou même quelques sentinelles. Une fois de plus, l'accord se fait en texte et terrain.

Antoinette Brenet, (agrégée de Lettres classiques, professeur à la Maison d'Éducation de la Légion d'Honneur, vice-Président de l'Institut Vitruve).

LE JOURNAL DE MARCHE

SUPPLÉMENT GRATUIT A VAEVICTIS POUR LES CLUBS ET LES ASSOCIATIONS, POUR LES DEBATS ET LES LIBRE-PROPOS.

VAE VICTIS LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

ALESIA EN ENCART ? CONNAIS PAS...

ALESIA : NOTES DE CONCEPTION

L'OBJECTIF d'*Alésia*, jeu en encart de ce numéro, est d'être un jeu facile et surtout amusant. Pour cela, l'échelle « grand-tactique » a été retenue, elle contribue à la variété des situations et place la simulation à mi-chemin entre un jeu purement tactique (bataille) et un jeu purement opérationnel (manœuvre).

Frédéric BEY

Chaque tour de jeu d'*Alésia* comprend deux phases : une première, stratégique, permet les mouvements d'approche, hors de vue de l'adversaire, et une seconde, tactique, rend compte des combats auxquels les adversaires finissent par se livrer. Le jeu commence en milieu de journée du second jour de la bataille (soit le lendemain du combat de cavalerie), et s'achève le soir du troisième jour, après la défaite de Vercassivellaun. La reddition de Vercingétorix a lieu au matin du quatrième jour.

La carte

Le dessin de la carte s'inspire clairement et librement du site officiel d'Alésia (Alise Sainte-Reine), malgré les doutes qui pèsent sur lui (voir les encadrés de l'article historique ainsi que le dossier de VV n° 20). Ce choix a été effectué pour plusieurs raisons. D'abord, il existe pour Alise Sainte-Reine une abondante documentation sur le tracé supposé des retranchements romains. Ces sources demeurent encore partielles, même si elle sont excellentes, sur le site concurrent (Syam).

Ensuite, au regard de l'échelle du jeu, le site a peu d'influence sur le cours de la partie et il m'a été plus simple d'adopter une carte, proche de celles des autres jeux déjà parus sur le même thème, et autoriser ainsi toutes sortes de comparaisons. Enfin, en donnant un rôle non négligeable aux « crêtes », dans la table des terrains, les règles prennent la défense du texte de César qui décrit un site plus montagneux que ne l'est Alise. L'important était surtout de disposer d'une carte qui soit lisible et facilement utilisable pour le jeu, elle ne pouvait pas à l'échelle choisie être un document issu de l'archéologie.

Les pions

Les pions gaulois représentent chacun le contingent d'une tribu. En effet les guerriers celtes allaient toujours au combat groupés par tribus, chacun avec leurs chefs. Par exemple, l'attaque menée par Vercassivellaun contre le camp nord des Romains a regroupé principalement les troupes arvernes et leurs alliés directs. Du point de vue des effectifs gaulois, les chiffres retenus sont ceux, minimaux, énoncés par Hans Delbrück. Vous découvrirez vite que même avec cette hypothèse, il y a largement de quoi faire du côté gaulois ! En terme de points de forces, cela donne 126 PF pour les Romains, 126 PF pour l'armée de secours et 43 PF pour l'armée de Vercingétorix. Pour l'armée de César, les dix légions habituellement données comme présentes à Alésia sont naturellement représentées. Le *supplementum* a quant à lui été incorporé dans les effectifs, décimés au cours de l'hiver précédent, de la XIVe légion, et dans ceux la VIe légion nouvellement constituée (ce qui porte à onze le total des légions).

Le bonus attribué à chaque légion dépend de son « ancienneté » (nombre de campagnes effectués). Chaque légion peut être scindée en deux pions demi-légion de cinq cohortes chacun, dont un est plus puissant que l'autre. Cette différence reflète la qualité supérieure de la première cohorte de chaque légion, véritable unité d'élite.

Les principes de base

L'introduction d'une phase stratégique a été prévue pour permettre de varier les plans d'attaques des Gaulois. Le joueur les prenant en charge ne sera pas ainsi obligé d'attaquer toujours dans la plaine ouest, comme ce fut le cas historiquement. Il pourra choisir de contourner les formidables défenses romaines de cette plaine et attaquer en des lieux où le relief l'avantage. Cependant, l'obligation de partir du camp de base de l'armée de secours, et d'y laisser un chef, ainsi que les limitations du nombre des mouvements stratégiques, font subsister les contraintes de temps qui ont sans doute contribué à la répétition des assauts gaulois dans le secteur de la plaine. Attaquer ailleurs est donc possible, mais parfois très long à mettre en œuvre.

Sur un autre point de vue, celui des combats, il a été choisi d'utiliser deux tables de résolution différentes : une pour les Gaulois et une pour les Romains. En effet, la disparité qualitative des troupes engagées est tellement grande, qu'avoir recours à une seule table eut obligé à la pondérer via des tables de comparaison des types d'unités, comme dans *SPQR* par exemple. Le compromis trouvé me paraît plus adapté aux ambitions de simplicité du jeu.

Les stratégies

De manière générale, le joueur romain doit soigneusement rester à l'abri de ses camps et de ses fortifications. Il ne doit pas cependant hésiter à effectuer des sorties, notamment avec ses cavaliers, afin soit d'encercler les Gaulois lors de contre-attaques, soit de « mettre en vue » des chefs gaulois et interrompre leurs mouvements stratégiques. Le placement, la défense et la sauvegarde des camps sont primordiaux. Placer des camps à l'extérieur de la contrevallation est intéressant pour allonger d'un hex. la portée des sorties, pour « voir » un hex. plus tôt les Gaulois, et pour compliquer les manœuvres d'attaques gauloises. L'inconvénient est que dans ce cas, les camps sont beaucoup plus difficiles à défendre.

Les trois tribuns avec une ou deux légions chacun doivent « marquer » les chefs gaulois qui s'approchent. Labienus, avec trois légions, doit s'engager à fond, dès que l'attaque gauloise principale est repérée. César, enfin, doit garder à portée de main une réserve importante (au moins deux légions) pour contre attaquer aux endroits « chauds ». Les auxiliaires peuvent servir de garnison minimale aux camps éloignés de la zone principale de bataille et la cavalerie est utile, soit avec César pour les contre-attaques, soit dispersée pour compléter les forces des trois tribuns.

Le joueur gaulois n'a pas d'autre choix que l'attaque à outrance. Il doit cependant veiller à économiser l'armée de Vercingétorix, pour le moment décisif. L'armée de secours ne doit pas hésiter à perdre un peu de temps dans des mouvements stratégiques préliminaires. L'idéal est d'attaquer simultanément en deux endroits différents, tout en laissant un leurre et un autre chef menacer, de loin, d'autres points du front. Le Romain ne saura pas alors où envoyer ses réserves...

Tout camp faiblement défendu doit constituer une cible prioritaire et tout assaut doit se faire avec des réserves importantes : les troupes gauloises s'usent en effet très vite... La cavalerie peut enfin être employée pour couvrir les flancs des attaques d'infanterie, afin d'éviter les sorties offensives des Romains.

Pour conclure, je me bornerai à rappeler que la formule idéale, pour jouer à Alésia, est celle à trois joueurs ! ❐

Pour toutes questions sur les règles et le jeu : fredbey@club-internet.fr (ou à la rédaction comme toujours)

LES CLUBS : Mise à jour

Voici des mises à jour et de nouvelles adresses de clubs. La liste complète des clubs de jeu

Jean-Pierre Ruozi, tél. : 04 94 20 53 45.

FANZINES A L'AFFICHE

● **Le Carnyx**

L'Anspessade, ACJS, 6, rue Miot,

PIONS ET MARQUEURS

LA BATAILLE D'ALESIA

PIONS DOUBLE FACE

PIONS SIMPLE FACE

ARMEE GAULOISE

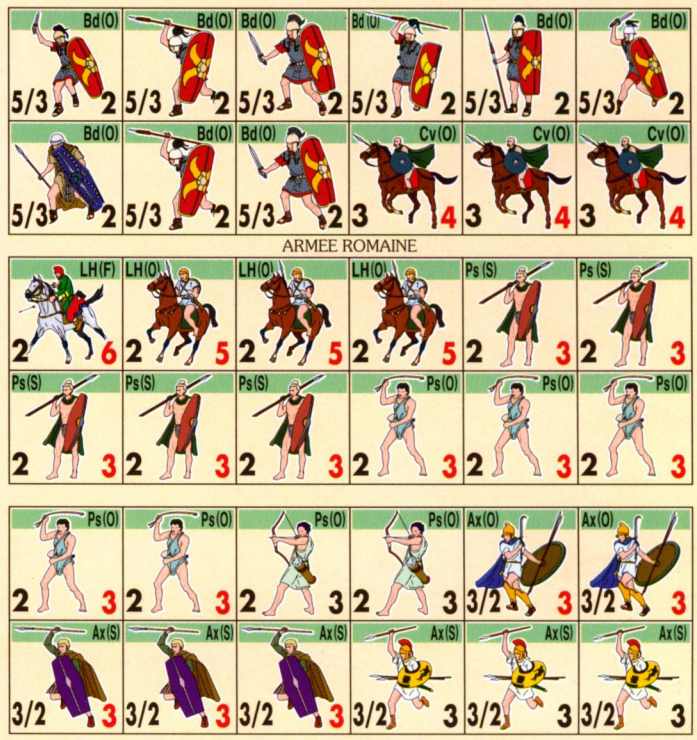
DÉPLOIEMENT TACTIQUE

© VaeVictis-Histoire & Collections 1998. Infographie Christophe Camilotte.

PIONS DOUBLE FACE

PIONS CHAMPS DE BATAILLE PIONS

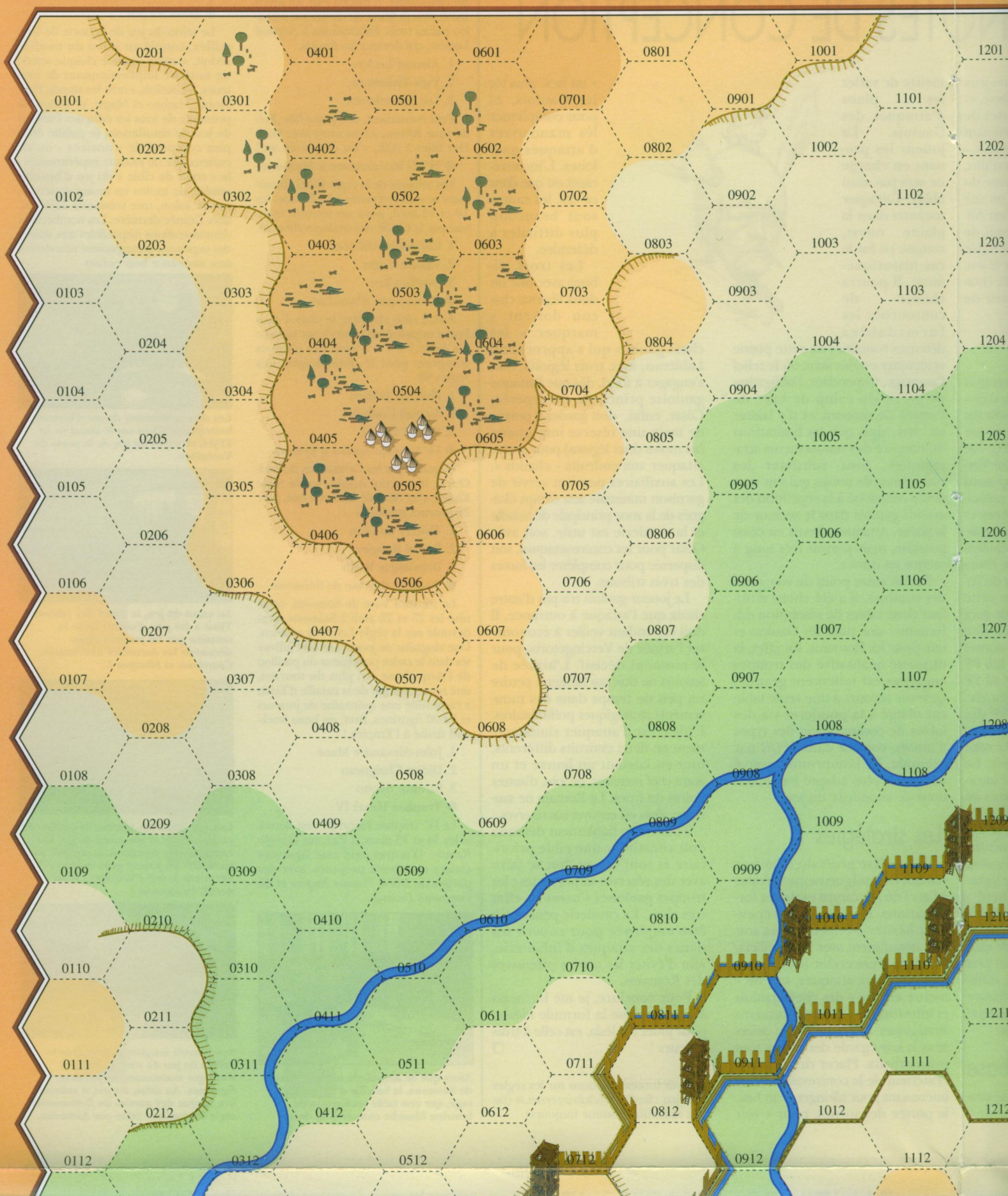
PIONS SIMPLE FACE



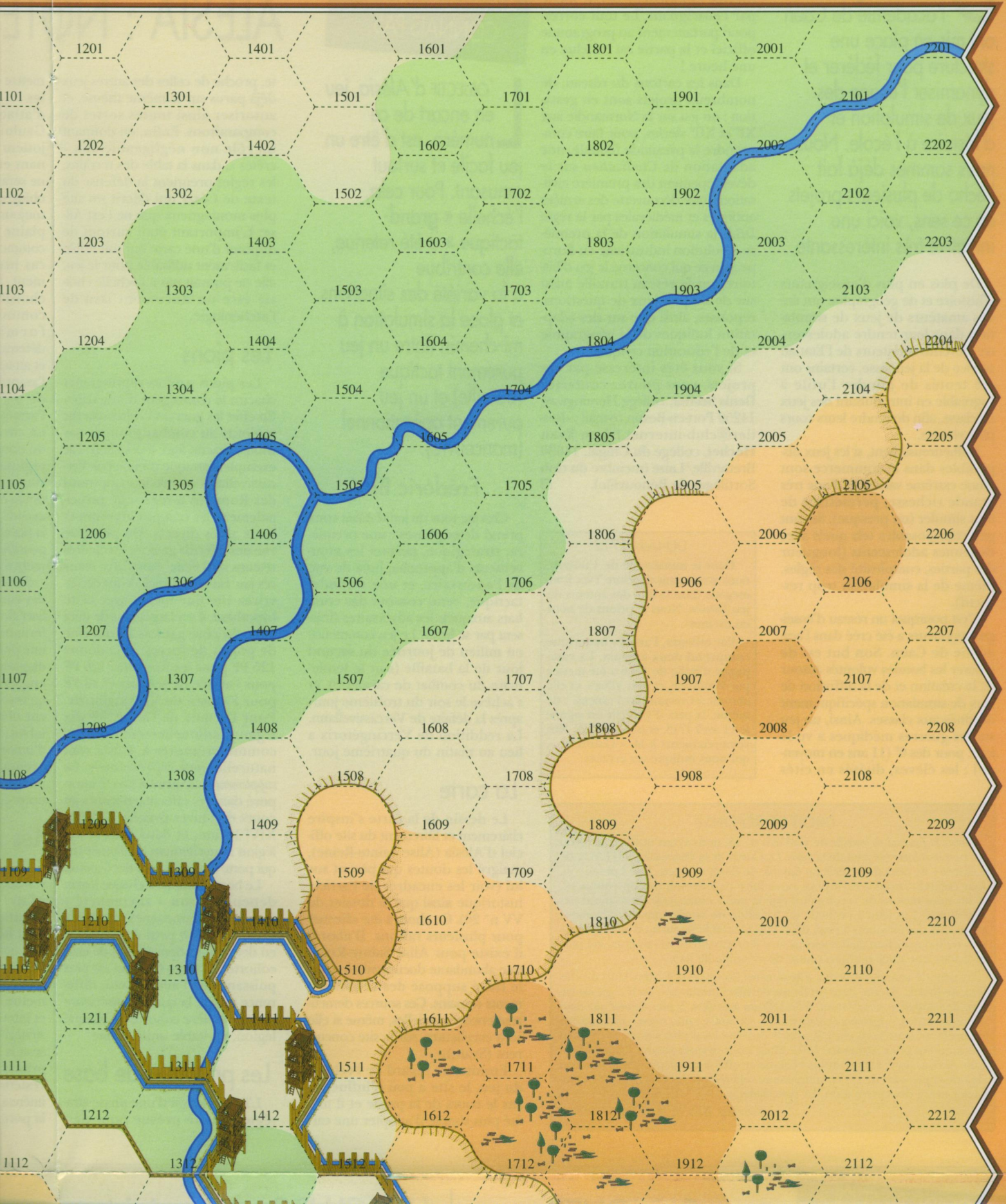
8
0
5
2
Viridomaros

12
0
5
2
Eporedorix

15
+1
5
2
Commios


0201
0401
0601
0801
1001
1201
0101
0301
0501
0701
0901
1101
0202
0402
0602
0802
1002
1202
0102
0302
0502
0702
0902
1102
0203
0403
0603
0803
1003
1203
0103
0303
0503
0703
0903
1103
0204
0404
0604
0804
1004
1204
0104
0304
0504
0704
0904
1104
0205
0405
0605
0805
1005
1205
0105
0305
0505
0705
0905
1105
0206
0406
0606
0806
1006
1206
0106
0306
0506
0706
0906
1106
0207
0407
0607
0807
1007
1207
0107
0307
0507
0707
0907
1107
0208
0408
0608
0808
1008
1208
0108
0308
0508
0708
0908
1108
0209
0409
0609
0809
1009
1209
0109
0309
0509
0709
0909
1109
0210
0410
0610
0810
1010
1210
0110
0310
0510
0710
0910
1110
0211
0411
0611
0811
1011
1211
0111
0311
0511
0711
0911
1111
0212
0412
0612
0812
1012
1212
0112
0312
0512
0712
0912
1112

1 11H00	2 12H30	3 14H00	4 15H30	5 17H00	6 18H30	7 20H00	8 21H30	9 23H30	10 01H30
11 03H30	12 05H30	13 07H30	14 09H00	15 10H30	16 12H00	17 13H30	18 15H00	19 17H30	20 19H00

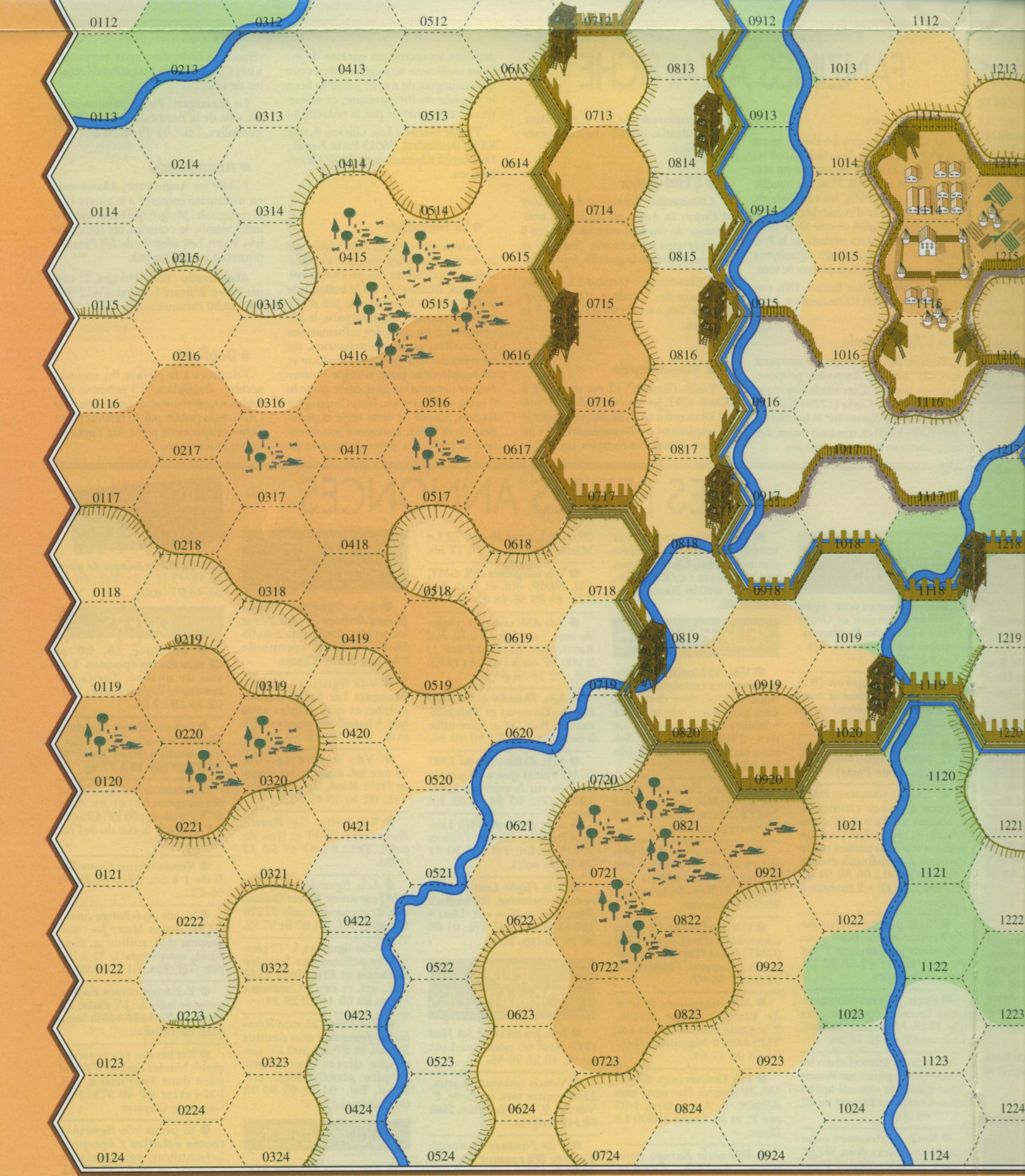


Service cartographique de *VaeVictis*

CARTE DE LA BATAILLE

ALESIA 52 av. J-C.

Infographie Didier Bourgeois. © *VaeVictis - Histoire et Collections 1998*



Niveau 0

Niveau 1

Rivière

Niveau 2

Romains

Mur de bois

Fossé de terre

Tour

Fossé d'eau

Pics en bois

Niveau 3

Foret (aucune influence sur le jeu)

Crête

Tour

Fortifications

Gaulois